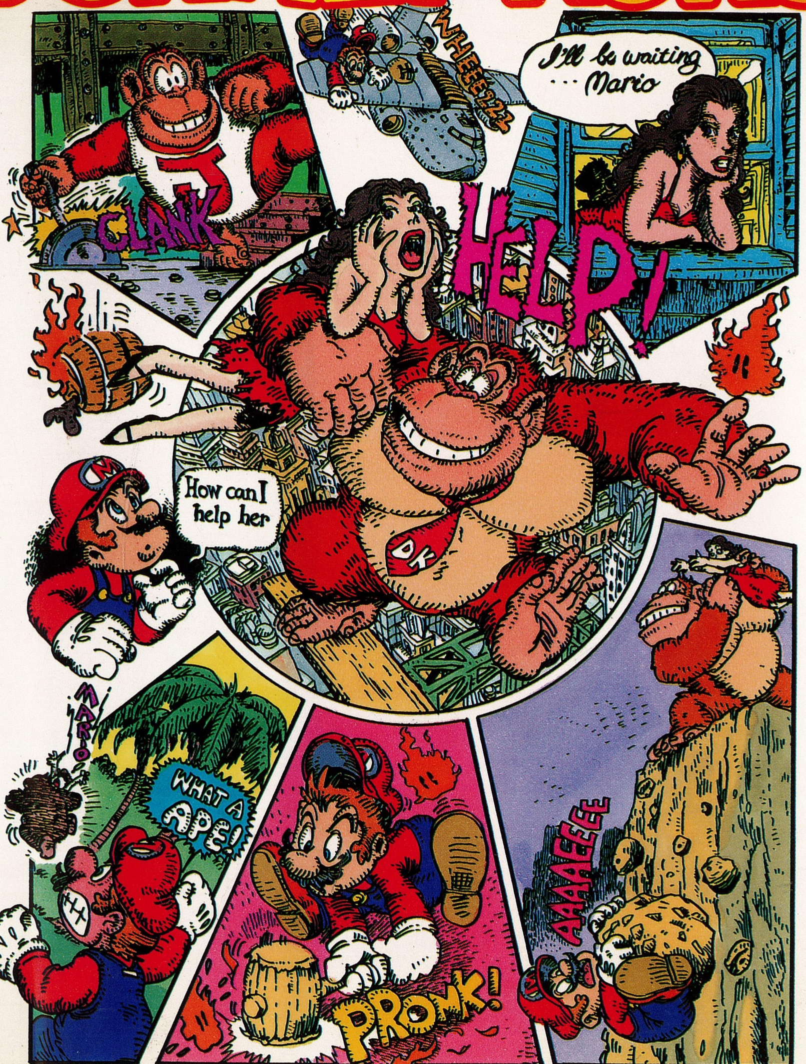
GAME BOY

任天堂公式ガイドブック◆ドンキーコング

DONKEY KONG®



WC ワンダーライフスペシャル 小学館

Nintendo®

APE inc.



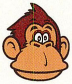
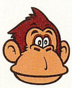
GAME BOY

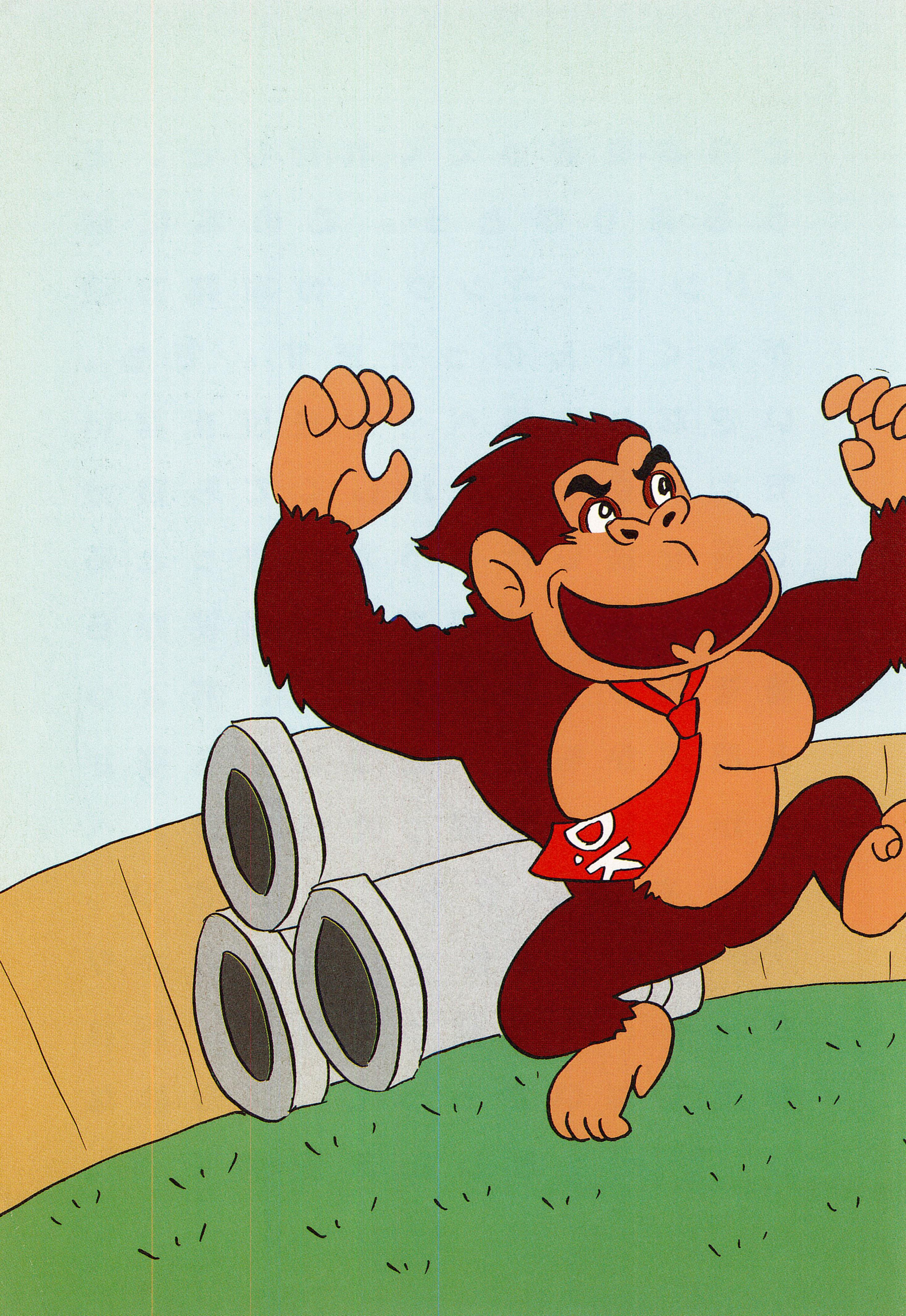
任天堂公式ガイドブック◈ドンキーコング

DONKEY KONG®

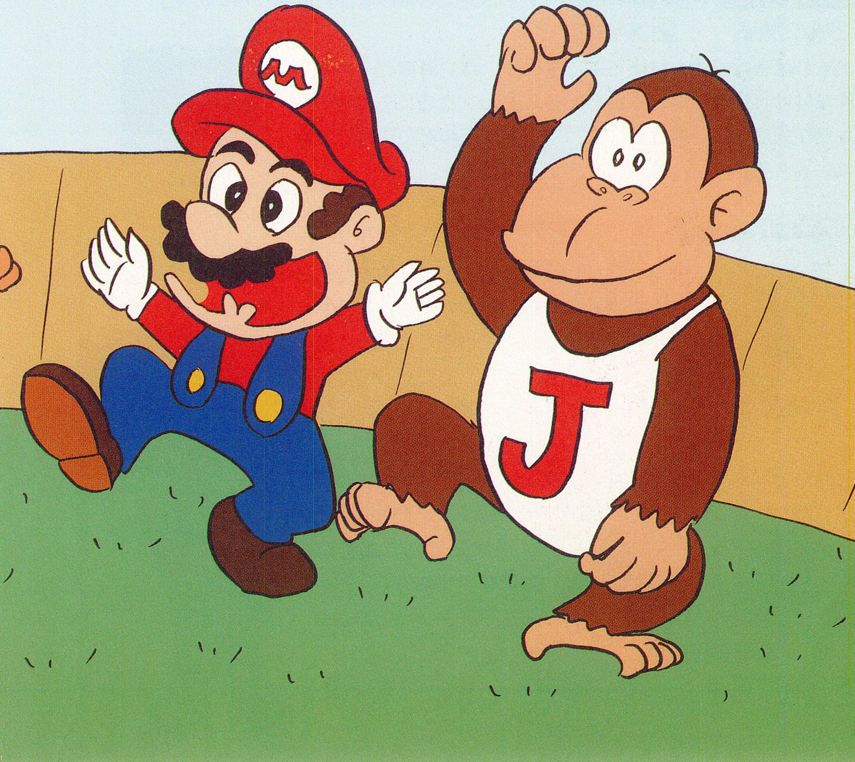


WL ワンダーライフスペシャル 小学館

この本を買ってくれたひと、どうもありがとう。この本には“ドンキーコング”の攻略方法がたくさんのってます。でも、いきなり攻略ページを読まないでね。むずかしくても自分で答を探したほうが、きっとあとでうれしいですよ。最初から答を知っているなんて、ちょっと反則かもね。どうしても答がわからなくて困った時だけ、ページを開いてみてください。ゲームを作った宮本のオジさんも、そう言ってます。だれも見てないからって、ズルはなし。ちょっとしたお願いです。


D.K

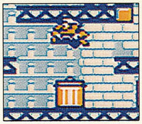
もくじ



マリオのアクション教室

イタズラ者のコングをつかまえるには、
ときに体操選手なみのアクションがこなせないとむずかしい。
基本的なものから高度なものまで、
アクションのすべてを身につけよう。

[基本編その1●Aボタンでできるアクション]

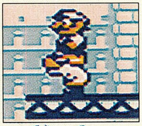


ジャンプする

❶たとえば障害物や敵を飛び越えたり、とびとびにある足場の上を渡っていくときは、Aボタンでジャンプだ。まあ、こんなことは基本中の基本。知っててあたりまえだよね。



タルに乗る



敵に乗る

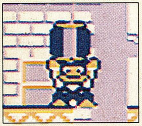
❷何かの上に乗っかるのもAボタン。ゴミ箱の上やカギの上、必要があれば敵キャラのアタマの上にも乗らなければならないのだ。



泳ぐ

❸それほどたくさんは出てはこないが、滝や海など、水中を泳がなければならないこともある。そんなときにもAボタン。ただし繰り返して押さないと、マリオはどんどん沈んでおぼれちゃうぞ。

[基本編その2●Bボタンでできるアクション]



タルを持つ

❶マリオは力持ち。いろんなものを持ち上げられる。ゴミ箱なんて軽いもの、コングが投げつける大きな樽もへっちゃらだ。敵キャラを持ち上げることだってあるぞ。ただしAボタンで上に乗ってからでないと、この動作はできない。



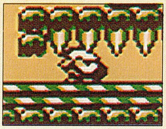
❷持ち上げたら、もう一度Bボタン。これで持っているモノを投げることができる対ボス戦では、絶対に必要なワザなので、ちゃんとマスターしておこうね。



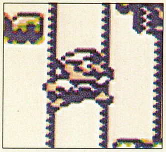
タルを投げる

[基本編その3●✚ボタンでできるアクション]

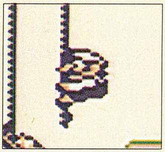
❶✚ボタンの下を押すと、マリオはしゃがみこむ。どんな狭い通路も、これなら通り抜け可能。→証拠は右の写真！しゃがんでコンベアに運ばれるマリオだ。



しゃがんで通る



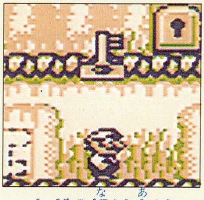
ロープで登る



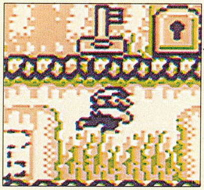
ロープで降りる

❷上からたれ下がっているロープやツタは、それにつかまって登り降りができる。登りのときには両手で2本のロープをつかんだ方が早く、降りるときには1本にしがみついてツツーと降りた方が早い。

[基本編その4●AB+✚ボタンでできるアクション]



カギの投げ上げ



もっと高く投げ上げ

❶どうしてもカギやハンマーを持ったまま、上の段へ登っていきたい。そんな場面に出くわしたら「投げ上げ」だ。**B**+✚ボタンで、モノを真上にほうり上げるぞ。もっと高くほうり上げないと届かないときには、**A**ボタンでジャンプしてから、**B**+✚ボタンだ。



❷エレベーターやスライドボードは、スイッチを切り替えて操作する。マリオをスイッチの横に立たせ、**B**ボタンを押しながら、✚ボタンの左右で切り替えだ。



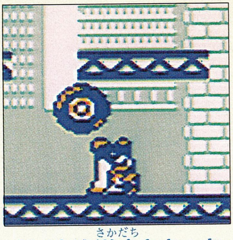
スイッチの切り替え

[高等編その1●逆立ち・逆立ちキック・逆立ちハイジャンプ]



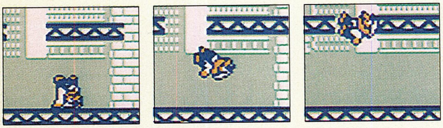
逆立ちする

❶逆立ちは✚ボタンの下とAボタンを同時に押すとできる。その状態のままで✚ボタンの左右を押せば、移動もできるのだ。



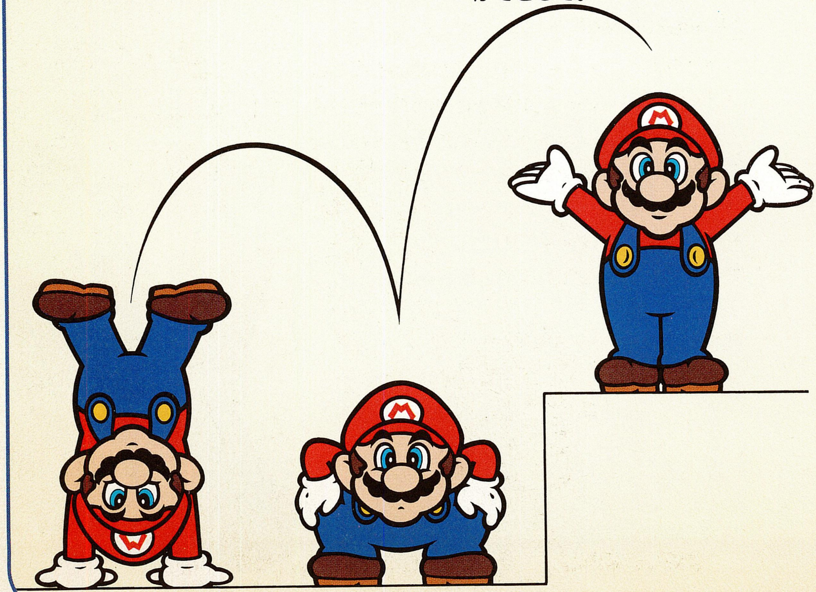
タイヤを逆立ちキック

❷コングが投げるタルやタイヤは、逆立ちした状態で✚ボタンの下を押しながらAボタンを押すと、キックしてとばせるぞ。ただし、なんでもかんでもけり返せるわけじゃないので、注意すること。



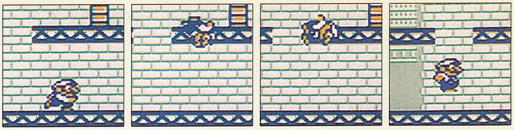
逆立ちからハイジャンプ

❸まず✚＋Aボタンで逆立ち。もう一度Aボタンを押すと、体操のオリンピック選手もビックリの逆立ちハイジャンプができるぞ。

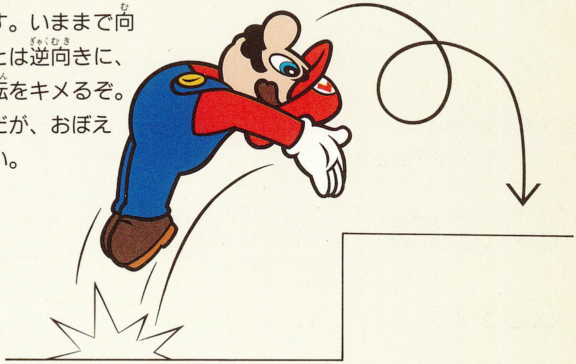


[高等編その2●バック宙返り]

左右の移動中に、すばやく✚ボタンの逆側（右に進んでいたなら左、左に進んでいたなら右）とAボタンを同時に押す。いままで向かっていた方向とは逆向きに、マリオがバック転をキメるぞ。むずかしいワザだが、おぼえておいて損はない。

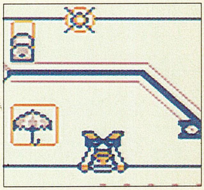


バック転するマリオ

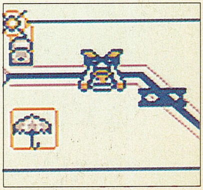


[高等編その3●大車輪・大車輪ジャンプ]

鉄棒にぶらさがってから✚ボタンの上を押すと、マリオがぐるんぐるんと大車輪を始めるぞ。そのままずっと押し続ければ、どんどん回転が早くなる。そして回転速度が最高に達したとき、Aボタンを押してやると、遠心力がついて普通よりもずっと高く遠いところまで飛ぶことができるのだ。



ぐるぐる大車輪

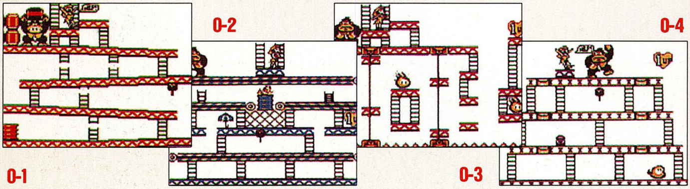


大車輪から
ハイジャ〜ンプ



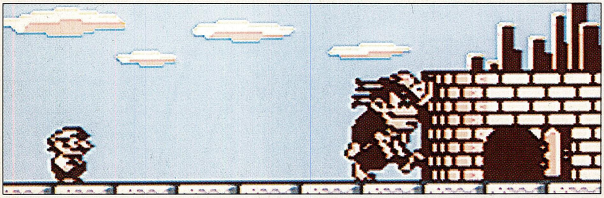
コングVSマリオのオニごっこ、その始まりの物語

今を去ること13年前、口ひげをたくわえた鼻の大きな男が、とある街の工事現場で働いていた。この男の名は**マリオ**。そう、クッパ大王や宿敵ワリオと名勝負を演じた、あのマリオの若き日の姿なのだ。当時、マリオは**ドンキーコング**という名のペットを飼っていた。マリオとコングは大の仲良し。いつでもどこでも一緒だった。



0-1 0-2 0-3 0-4

ところがマリオに新しい友達**ポリーン**ができると、コングはおいてきぼりを食らうようになってしまった。もちろんコングにしてみれば、楽しいはずがない。ヤキモチをやいたコングは、とうとうポリーンをさらって工事現場に逃げ込んでしまった。追いかけるマリオに、コングは樽やドラム缶を投げつけてジャマをした。しかし、マリオはそんな数々の妨害にも負けずに無事ポリーンを取り戻し、最後にはコングも自分のイタズラを反省してマリオと仲直りしたはずだったのだが……。

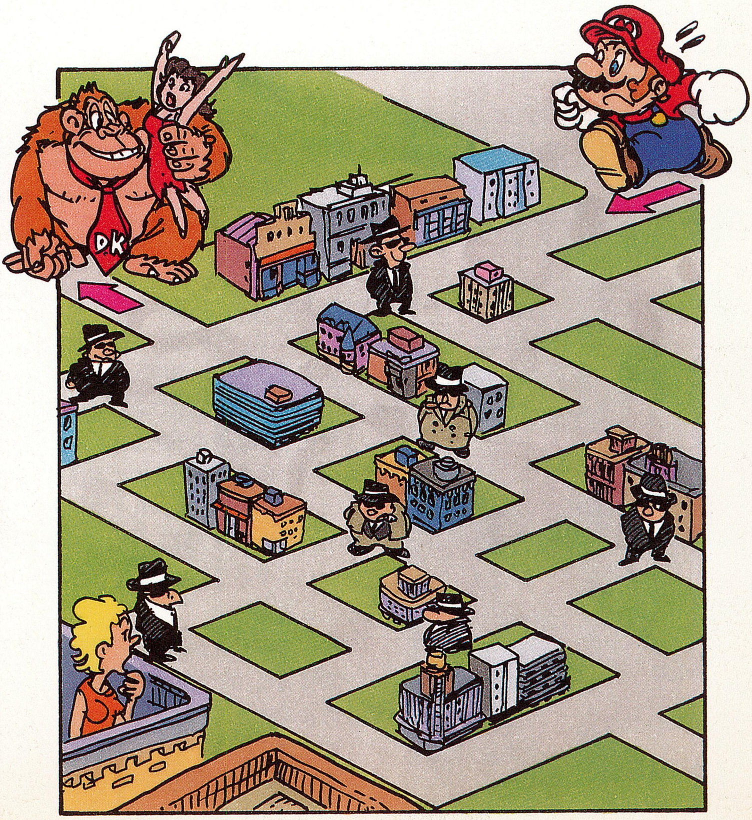


コングのイタズラ心は、まだおさまってはいなかったのだ。またまたポリーンをさらったコングは、今度は街から森へ、船に乗って海を渡り、ジャングルや砂漠を抜けて生まれ故郷へと向かう。**マリオVSコングの長い長い追いかけっこが、再び始まる……。**

ステージ1

BIG CITY

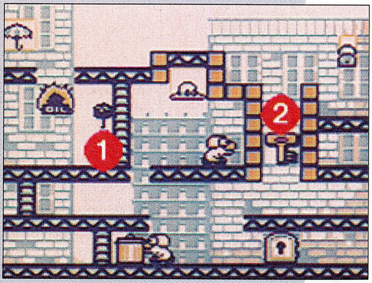
マリオが住んでいる、とっても大きな街。
ノラ犬やノラねずみが
工事現場をウロウロしてて危険だよ。



BIG CITY 1　1

難易度……………………………★
目標クリアタイム　………132/150

❶ここは、鉄骨のすきまが狭いので、走りぬければハンマーを持ったまま渡ることができる。ハンマーが用済みになったら、すぐに放りすてて先を急ごう。
敵キャラを倒してしまうと、ハイジャンプやバック宙返りでハットを取らなくてはならない。それが苦手なら、倒さずに敵の上に乗り、普通のジャンプで取るといい。上下しているオイルの障害物もハンマーで倒しておくとラク。パラソルを取りにいくときに失敗して落ちてもライフを失うことはないのだ。

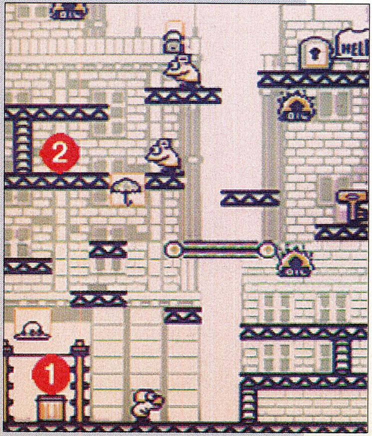


❷バッグを取る前にカギの上に落ちてしまってもだいじょうぶ。ハイジャンプで上に登れば、バッグを手に入れられる。あとは、カギをとってドアのところに行くだけだ。

BIG CITY 1　2

難易度……………………………★★
目標クリアタイム　………125/150

❶ハットをとるためには、電線につかまって大車輪ジャンプをしないといけない。十分に勢いがついていれば、ハットを取った後で、その上の鉄骨のところに飛び乗れる。この方が安全だし、近道でもある。
カギの置かれた鉄骨の手前にあるベルトコンベアでは、流されて落ちてしまわないように気をつけよう。上下しているオイルの障害物に当たってしまうぞ。

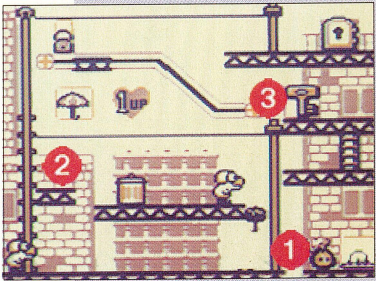


❷では、カギをもったままではハシゴを登ることができない。まずは、カギを上の鉄骨に投げ上げてから、ハシゴを登っていこう。カギを上げるときにオイルの下に置いてしまうと、登った後で回収するのが難しいので注意すること。

BIG CITY 1 3

難易度 ……………………………★★
目標クリアタイム ………126/150

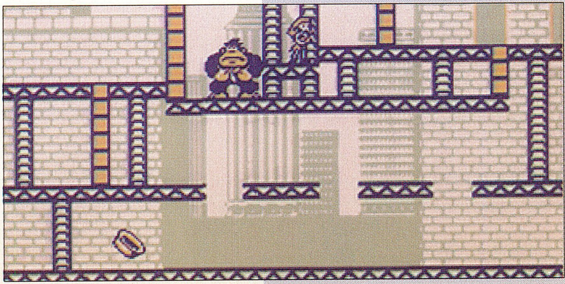
❶まずはハットを取りにいこう。ジャマな火の玉は、手前のハンマーでたたけばOK。ここは鉄骨のすきまが狭いので、走りぬければ、ハンマーを持ったまま渡ることもできる。
❷パラソルとバッグを取るには、下の電線から大車輪ジャンプ！ 回転のスピードが最大になるまで待てば一気にふたつ取ることができる。そのまま、うまく上の電線をつかもう。電線を左から伝ってくるスパークに注意しながら、タイミングよくスライドボードに乗ってカギを取りにいくこと。
❸でカギを取った後は、上の鉄骨に投げ上げておいてハイジャンプやバック宙返りで上へ。そのほうが早いし、スライドボードに飛び移りそこねて落ちる心配もないのだ。



BIG CITY 1 4

難易度 ……………………………★★
目標クリアタイム ………128/150

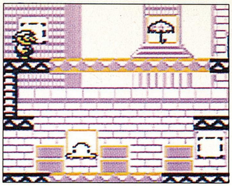
ここはポリーンのところにたどり着くとクリアになる。左側から上へ回り込んで、中段のとびとびの鉄骨をジャンプして右端まで行く。そこから上へ回り込み、ポリーンの手前のハシゴを登るというルートになっている。
ドンキーコングが鉄骨を揺らしてジャマをしてくるので、タイミングをあわせてジャンプしないとダメージで一定時間動けなくなる。鉄骨が揺れた後に落ちてくる物に当たるとライフを失ってしまうので、動いてかわすか、逆立ちキックで蹴飛ばしてかわしてやろう。



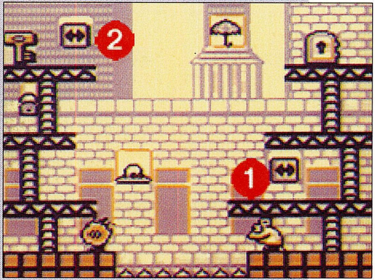
BIG CITY 1 5

難易度 ……………………………★
目標クリアタイム ………135/150

ここは、道を設置するアイテムの使い方を練習する面だ。アイテムの特徴をよく覚えておこう。



道は設置した位置から左右に何か障害となるものにぶつかるところまでずっと延びていき、一定時間が経つと設置した位置から消えていく。



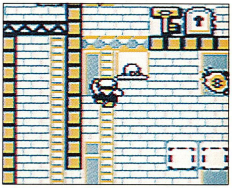
❶最下段の鉄骨と同じ高さに道を設置し、ハットを取りながら左へ。ハシゴを登り、バッグを取ってさらに上へ進んでいこう。

❷カギを取った後は❶と同じように最上段で道を設置してドアへと走ればいい。

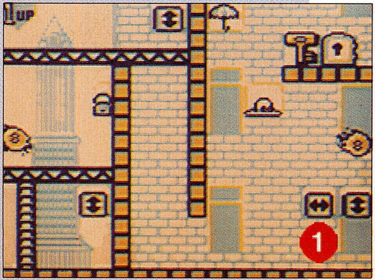
BIG CITY 1 6

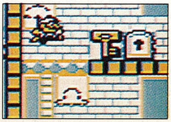
難易度 ……………………………★★
目標クリアタイム ………178/200

左側半分については、ハシゴを設置して、上に登って下に降りるだけでいい。火の玉さえ警戒しておけば難しいことはない。



❶右側ではハシゴと道を組み合せて使わないといけない。アイテムをとるためには、道をカギのある足場と同じ高さに設置して、ハットのすぐ左にハシゴを設置しよう。そうすれば、ハシゴを登っていく途中でハットが取れる。そのあと道のところまで登って、普通にジャンプすればパラソルも取れるぞ。

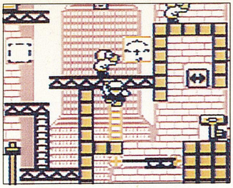




BIG CITY 1 7

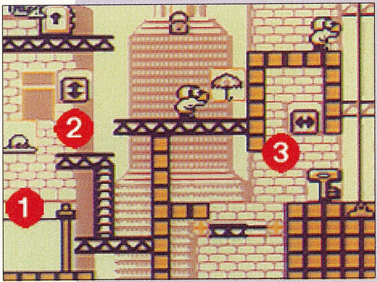
難易度 ………………………………★★
目標クリアタイム ………178/200

❶スタートと同時に電線につかまり、大車輪ジャンプでハットをとった後、右の鉄骨に着地して近道だ。

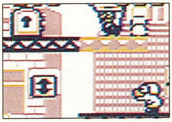


❷のハシゴを使って下に降り、スライドボードに乗って❸にいこう。

❸で道のアイテムを取って、最上段のドアのある鉄骨と同じ高さに道を設置。



あとはカギを持ってエレベーターに乗って上まで昇り、道を渡ってドアのところに行くだけ。しかし、時間が経つと道が消え始めるので、ボヤボヤしていてはいけない。

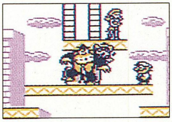


BIG CITY 1 8

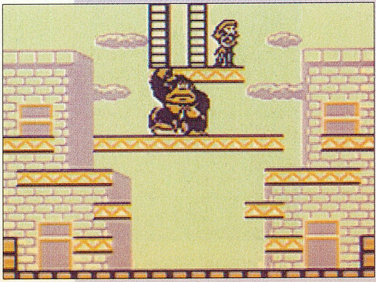
難易度 ………………………………★★
目標クリアタイム ………126/150

各ステージの最終面はドンキーコングとの対決になっている。コングが落してくる物を取り、3回投げ当ててやればクリアだ。

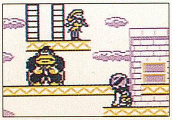
ここではコングは樽を落してくる。この樽を持って上に登りコングに投げつけよう。



樽を持っているときは、樽に当たっても軽いダメージを受ける程度ですむ。コングの樽の落し方は中央・左・右の順番でくりかえしているので覚えておこう。



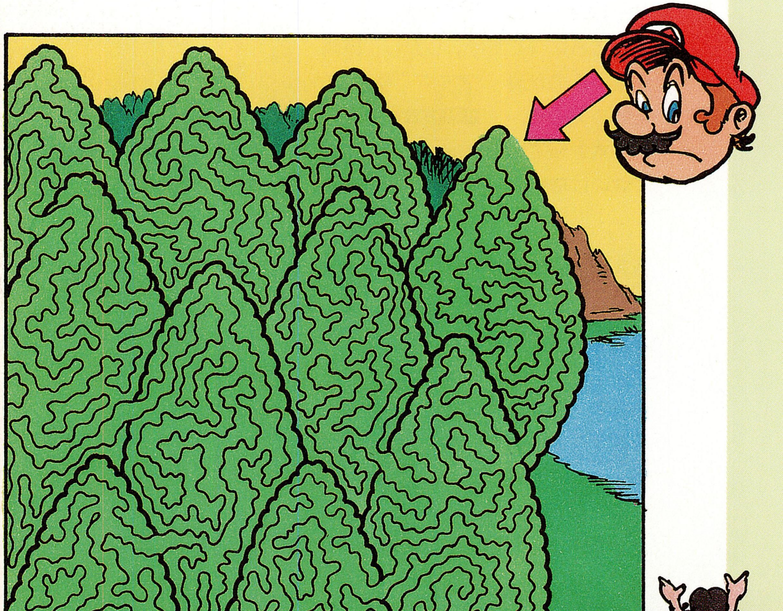
段差のあるところの下段で逆立ちキックの準備をして樽が転がってくるのを待っていれば、わざわざ下に樽を取りにいかなくてすむ。



ステージ2

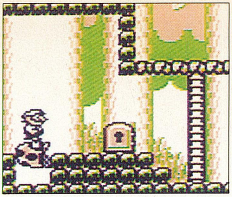
FOREST

コングが逃げこんだ森の中には、
きれいなお花やかわいいムシがいっぱい。
でも敵なのだ。



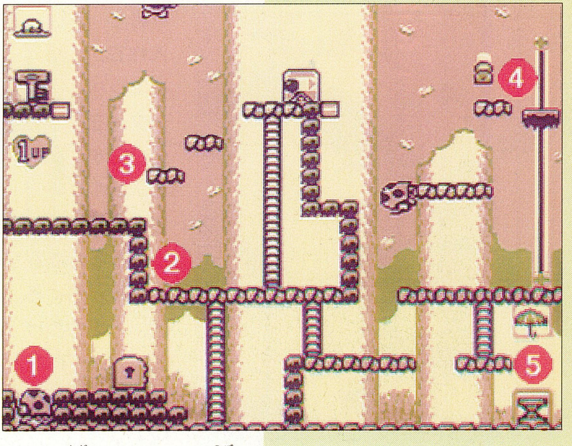
FOREST 2 — 1

難易度 ……………………………★★
目標クリアタイム ………165/200



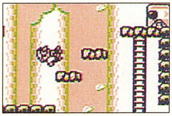
この面からスイッチが新たに登場。スイッチの操作でどこが変化するのか、よく覚えておこう。

❶マリオがテントウ虫に乗った状態でゲームは始まるが、普通に歩いた方が早い。いつまでも乗っているのは、時間のムダだ。

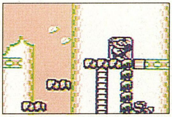


❷この面の1UPはルートの途中で簡単に取れるので見逃さないこと。段差のあるところは逆立ちジャンプで飛び上ろう。

❸1UPを取ったのなら、わざわざ戻ってハシゴを登らなくても大丈夫。とびとびに段になっている足場を渡っていこう。はじめの段だけは逆立ちジャンプだ。



スイッチを右にいれると左右に床ができる。左端のカギとハットを取ったら右に向かおう。

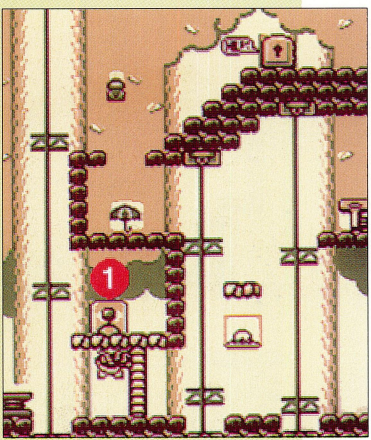


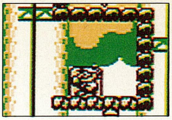
❹途中にあるバッグを取ったら、今度はエレベーターだ。カベ沿いに動きまわっている敵にはご用心。

❺早くドアにいこうと焦っていると、ついついパラソルを取り忘れてしまうぞ。

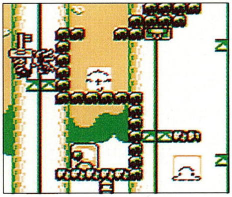
FOREST 2　2

難易度……………………………★★★
目標クリアタイム　………118/150

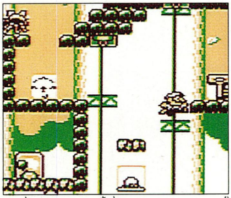




❶左右のエレベーターはここのスイッチで動かす。スイッチが中央のときはオフ。左のときは、左エレベーターは上りで、右エレベーターは下りになる。スイッチが右のときは、その逆になる。ただし、中央のエレベーターはスイッチとは関係なく、いつでも下りだ。



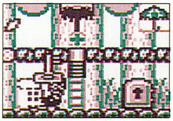
攻略ルートは、まずスイッチを右に入れて、右エレベーターを上りにする。途中でハットとパラソルを取り、カギを持って、❶に戻ってくる。ジャンプ台を使えば、カギの投げ上げが苦手でも大丈夫。うまく敵をかわしながら、スイッチを切り替えて、左エレベーターを上りにしよう。あとはもう、上に昇り、バッグを取ってドアに向かうだけだ。



別の攻略ルートもある。まず左エレベーターを上りにして、先に上からパラソルを取りにいく。エレベーターが下りで少し難しいが、うまくジャンプして、カギのところまで渡っていこう。ハットを取って、後はそのまま左のエレベーターに乗りこむだけだ。

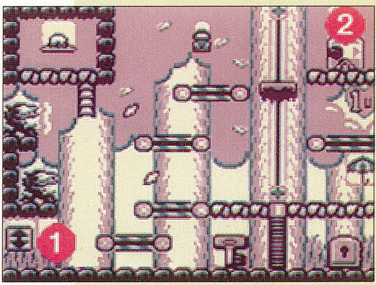
カベ沿いに動いている敵は、エレベーターの端ギリギリに乗っていれば、やられることはない。

❶ハシゴのアイテムはハットを取るために使う。ハシゴが消える前に、敵の弾に用心して素早く取ってこよう。
❷このスイッチはドア手前のトビラを開けるために使う。普通にエレベーターで行ってもいいが、パラソルのところから逆立ちジャンプで行くほうが、1UPも取れるのでお得だ。
アイテムを取らなくていいのなら、ここは5秒でクリアできるパターンがある。
ゲームが始まったらすぐに、ハシゴのアイテムをとってやる。閉る途中のトビラの下にハシゴを設置してジャマしてやれば、トビラはそれ以上閉まらない。後はカギを持って、ドアに向かってまっしぐらだ。

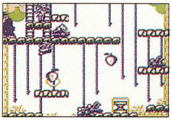


FOREST 2 3

難易度 ………………………………★★
目標クリアタイム ………122/150



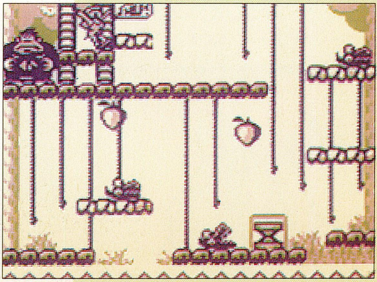
上からたれさがるロープをうまく伝ってポリーンを助けにいこう。
手をのばすだけでは届かない、間隔のあいたロープは、ジャンプしてつかもう。早く登るためにはロープを2本使う。このとき、ロープを伝っている敵キャラに当りやすいので注意すること。降りるときは、ロープ1本のほうが早く降りられる。



木の実の下に敵が来たときに、木の実を落してやっつけよう。
上に登ったあとは、あせらずにタイミングをみきわめよう。コングが敵キャラを投げてくる動作と、着地した敵が動く方向。この両方があうまで、じっとガマンだ。

FOREST 2 4

難易度 ………………………………★★★
目標クリアタイム …………83/100

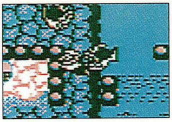


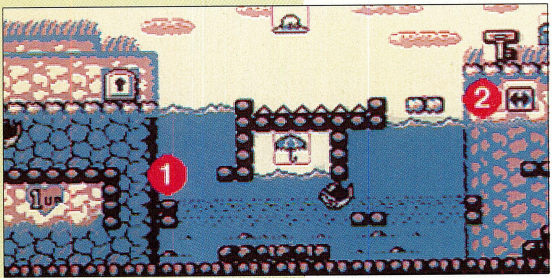
FOREST 2 **5**

難易度……………………★★★
目標クリアタイム ………124/150

ここは水中にいける面だ。水中では移動するのが遅いし、ジャンプなどはできない。水中を泳ぐのはAボタンだ。

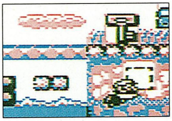
敵キャラは、横に泳いで往復している。マリオが横方向から敵の周囲に近づくと、襲ってくるぞ。敵のほうが水中移動は早いので注意しよう。

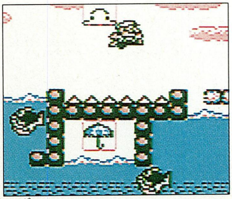




❶スタート位置から水中に入ったときに、うまく敵を左上に誘導してやろう。パラソルの左のカベの向こう側で、敵が往復するようになれば成功。こうなれば、パラソルを取りにいっても、敵は近寄ってこないので安全だ。

❷このアイテムは、水上に道をつくるために使う。右の地面と同じ高さに設置してやろう。道が長いので、渡っている途中で道が消えていく。右側から消えだすように、置く位置を工夫しよう。ハットを取るのに手間取っていると、ドアに着くまでに道が消えて、下に落ちてしまうぞ。

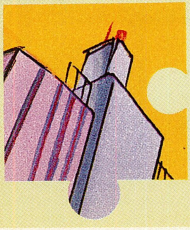




クリアするだけでいいなら、水中を通らなくてすむルートがある。トゲの左側の足場から、逆立ちジャンプだ。これが成功すれば、トゲはギリギリ飛び越えられる。

?

これはジグソーパズルの1ピースです。ピースは全部で54個。バラバラになったピースを集めて組み合わせると、1枚の絵が完成します。さて、ここで問題。完成した絵の中にはタルがいくつあるでしょうか？　正解した人には、すてきな賞品をプレゼントします。くわしい応募のきまりは、54個目のピースがあるページにのっています。

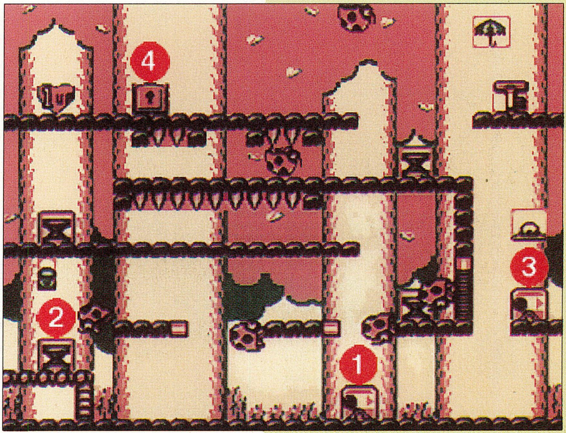


FOREST 2 **6**

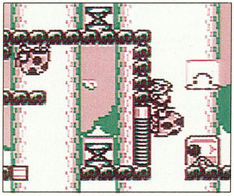
難易度 ……………………………★★
目標クリアタイム ………120/150

①のスイッチと、③のスイッチは連動している。スイッチを右にすると、床が出て②から③への道がつながる。同時に、③手前のトビラも開く。

②ジャンプ台を使って、バッグをとり、右の道に乗る。ここは①で床を出してなくても、ジャンプで渡っていける。そのときは、テントウ虫に押し戻されて下に落ちないように注意が必要だ。



③ここでは、テントウ虫を利用して近道ができる。まず、スイッチを左に戻して、テントウ虫の動くルートを変えてやる。これで、カベを登ろうとするテントウ虫に、飛び乗れるようになる。乗ってしまえば、テントウ虫が上まで運んでくれるので、ラクチンだぞ。



近道をしないのなら、ジャンプ台を使って昇っていこう。天井にトゲがあるところでは、ジャンプは厳禁。次のジャンプ台にたどり着くまでに、テントウ虫がやってきたら、あきらめて素直に押し戻されてしまうしかない。

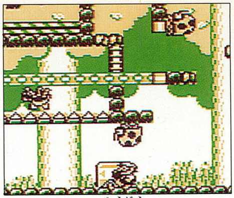
④カギをもったままで、ドアの向こうにある1UPを取るには、うまくジャンプしてドアを飛び越えてやろう。

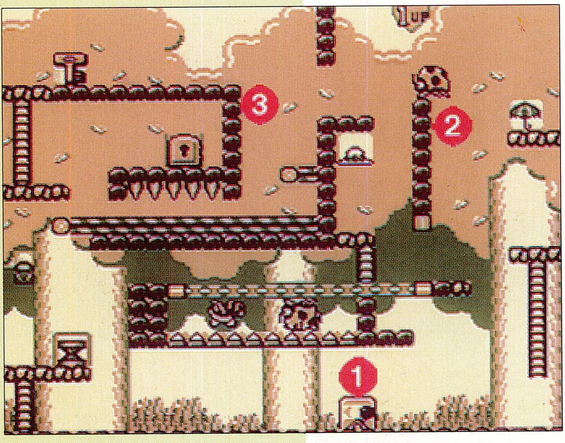


FOREST 2 7

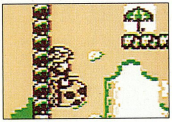
難易度 ………………………★★★★
目標クリアタイム ………138/200

❶のスイッチは、テントウ虫が閉じ込められている床と、❷の下のトビラを操作する。まずは、床を開けて、テントウ虫を外に出そう。うまくスイッチを操作して、テントウ虫が、❷のカベを回るように誘導してやる。誘導が成功したら、スイッチを右に戻して、敵キャラを閉じ込めてしまおう。

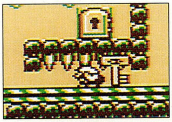




❷バッグとハットを取ったら、カベ沿いに回っているテントウ虫に飛び乗って、上まで運んでもらう。右端のパラソルや、カベの上の1UPも、余裕があれば取っておこう。



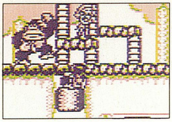
❸カギのある段には、中央の床の端から逆立ちジャンプで飛び乗ったほうが早い。苦手なら、ベルトコンベアに乗っていこう。すきまが狭いので、しゃがんで通り抜けてやる。カギを持って❸に戻ってきたら、カギを中段のコンベアに乗せてやる。急いで下に降りて、自分の右側にカギが落ちてくるようにしよう。コンベアを越えたらすばやくカギを回収だ。



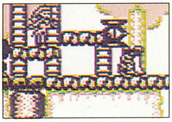
FOREST 2 8

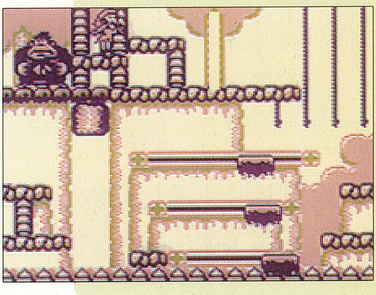
難易度……………………………★★★
目標クリアタイム ………134/150

岩は、マリオが近くまでいくと、落ちはじめる。下まで落ちてしまうと、元の位置に昇っていく。この岩の上に飛び乗って上に昇ろう。ただしスライドボードとのタイミングをあわせて岩に乗らないとボードに乗れずに、天井で押しつぶされたり、下に落ちてしまうぞ。



上の段までたどり着いたら、後はポリーンのところに行くだけだ。コングが投げるモノが飛んでくる位置を観察して、安全地帯をみつけよう。飛んでくるモノは逆立ちキックでけり返せるので、逆立ちしたまま移動すれば、安全だ。





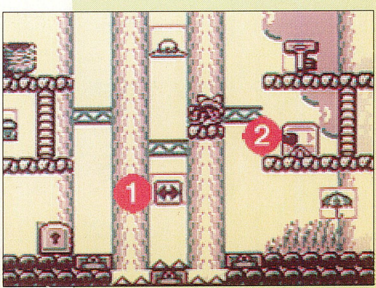
FOREST 2 9

難易度……………………………★★★
目標クリアタイム ………133/150

この面の3つのエレベーターの移動方向は、スイッチが左のときは、中央が下で、両端が上だ。スイッチを切り替えると、方向は逆転する。

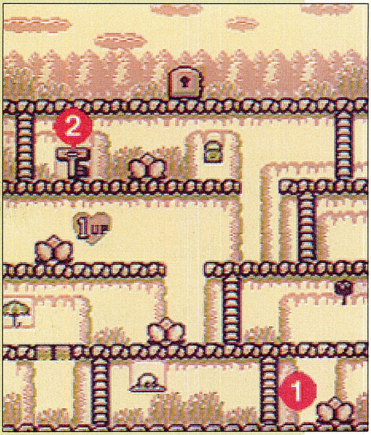
❶左エレベーターに乗って、右にジャンプして、道のアイテムを取る。道はアイテムのあった位置の下に設置する。右のパラソルを取った後、逆立ちジャンプかバック宙返りで❷に登ろう。

❷スイッチは使わなくてもクリアできる。鳥の敵キャラに気をつけてハシゴを登って、カギを持とう。右エレベーターから中央エレベーターへ、ジャンプで渡ってハットを取る。次は左の足場まで、ジャンプ渡りだ。もう後は、バッグを取って下に降りるだけだ。



FOREST 2 **10**

難易度……………………★★★
目標クリアタイム ………124/150



❶敵キャラはジャンプに反応する。近くでジャンプすると目覚めて、左右を見回す。マリオを見つけると、走って向かってくるので、やられる前にハシゴを登っていこう。

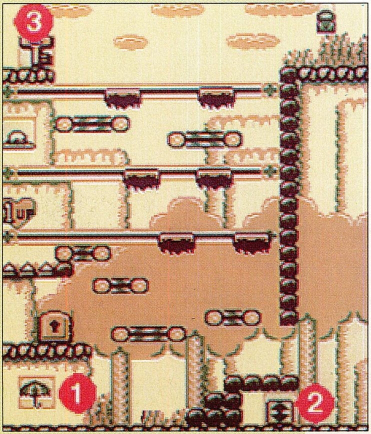
下から2段目では、ハンマーで敵をやっつけられる。パラソルの手前の足場は崩れるので、真下に敵がいるときに落ちないように。

ルートの途中の各段にあるアイテムは、素早く取りにいって、敵が追いかけてくるまえに戻ろう。

❷カギは右から敵を飛び越えて取るよりは、上から回り込んで取るほうが安全。ドアが上の段なので、カギは投げ上げないといけない。敵キャラがいるとジャマなので、先にカギを投げつけて倒しておこう。

FOREST 2 **11**

難易度……………………★★★★
目標クリアタイム ………120/150



この面は、カギを取った後でドアまで降りていくのが難しい。

❶まず、一度下に降りてパラソルを取る。

❷ハシゴのアイテムで右にハシゴをかけて、一気に上まで登ろう。バッグを取ったら、スライドボードに飛び乗って、カギのところに。

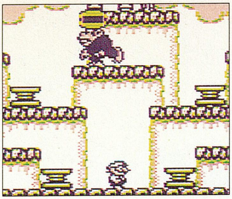
❸カギを持ったら、スライドボードとベルトコンベアにうまく乗って、ドアまで降りていこう。墜落死しないように注意。

一番下のスライドボードのタイミングにあわせて、一番上のベルトコンベアから飛び降りると、ハットと1UPが一度に取れる。だが、失敗するとトゲで死んでしまうので、1段ずつ降りていくほうが安全だ。

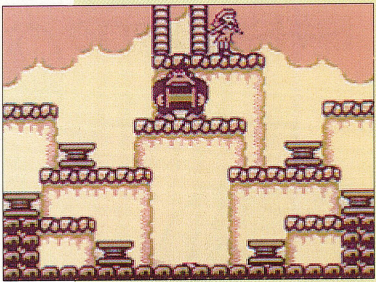
FOREST 2 **12**

難易度 ………………………★★★
目標クリアタイム ………117/150

ステージ2最終面はコングとの戦いだ。コングが投げてくる樽をつかんで、投げつけてやろう。3回当てると面クリアになるぞ。

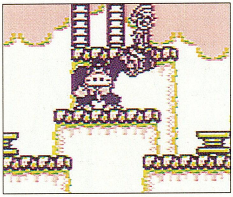


樽は、中央・左・右の順序で飛んでくる。さらに、左右に飛んでくる樽は、3種類の軌道があるので、パターンを覚えてしまおう。

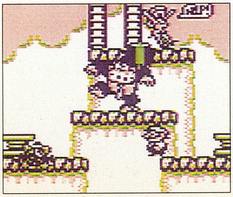


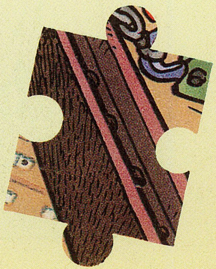
下で樽が自然に止まるのを待って、上に持って上がるのは、時間のロスだ。コングの右下か左下の段で、逆立ちをして、樽が転がってくるのを待っていよう。樽は、逆立ちキックで受け止める。樽を持ったら、コングめがけて投げつけだ。

ジャンプ台を使ったジャンプで樽を投げつけた後は、勢いあまってコングのいる段に乗ってしまう。コングに捕まったり、樽が転がってくる前に、ぼやぼやしないで別の段に降りよう。



おすすめ攻撃パターンは、ジャンプ台を使わない、下の段からの投げ上げだ。コングの右下か左下の段で、樽を逆立ちで受け止める。すばやく樽を持って、コングめがけて投げ上げよう。これだと、時間短縮になるし、安全でもある。

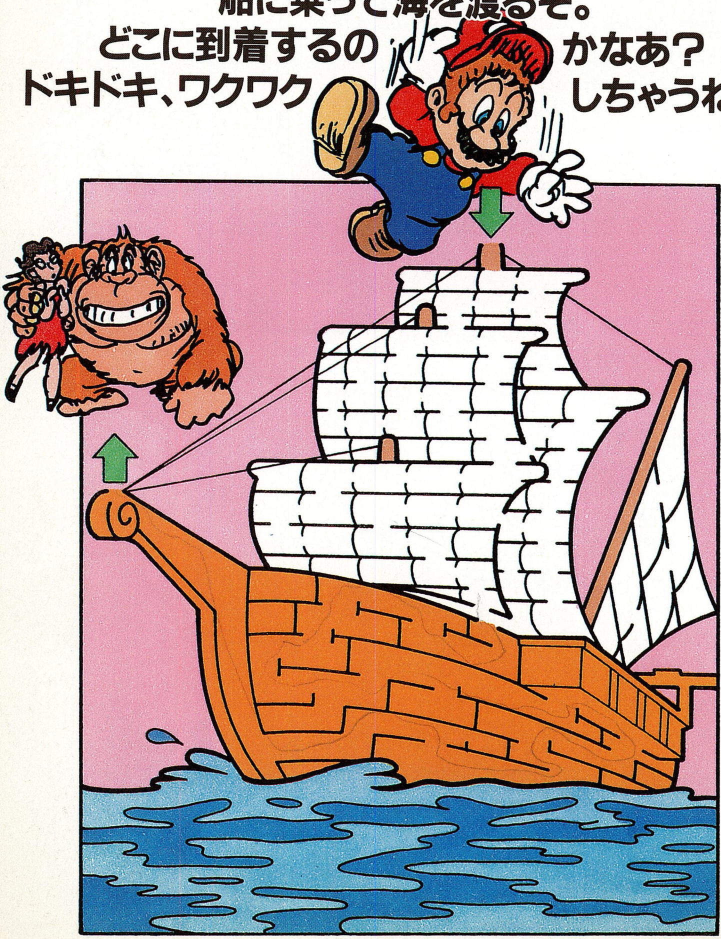




ステージ3

SHIP

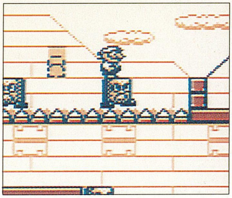
船に乗って海を渡るぞ。
どこに到着するのかなあ？
ドキドキ、ワクワクしちゃうね。



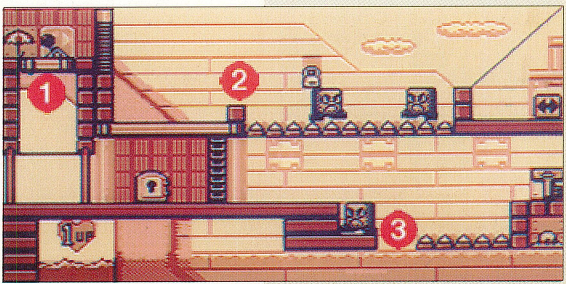
SHIP 3 — 1

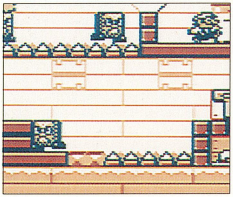
難易度……★★★★
目標クリアタイム……153/200

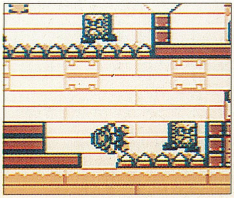
❶まず、ロープにぶら下がって、大車輪ジャンプでパラソルを取りにいこう。横のスイッチでトビラを開けて脱出だ。

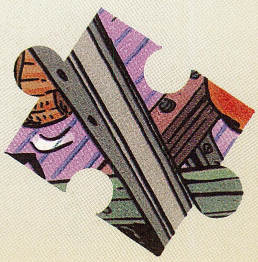


❷ここでは、敵キャラをうまく利用してやる。この敵は、頭の上に乗れるのだ。ジャンプでうまく頭の上に飛び乗って、右まで運んでもらおう。道のアイテムは、❸の敵キャラを誘導するのに使う。カーソルで、❸のすきまに道を設置しよう。すきまに設置された道を渡って、敵キャラはトゲのところに移動してくれる。敵が移動したからといって、すぐにカギを取りにいくのは、もったいない。先に1UPとハットを取ってしまおう。水中では、沈んで画面から見えなくなると、死んでしまう。アイテムは、泳いで取りにいこう。ハットを取りにいくときは、すきまから水上に飛び出さないように注意すること。うっかり右に飛び出すと、トゲに当たって死んでしまうのだ。





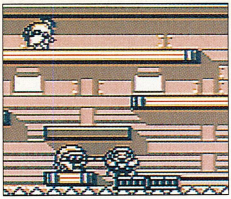




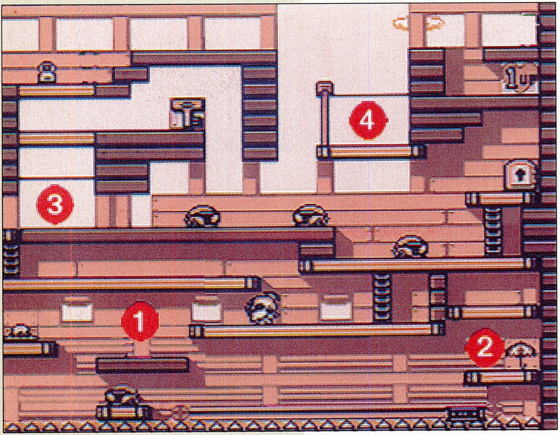
SHIP 3 **2**

難易度……………………★★★
目標クリアタイム ………140/200

❶まず、下に降りてアイテムを取りにいこう。左側にあるハットを取ったら、右のスライドボードでパラソルを取りにいく。

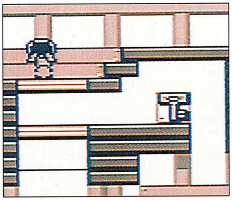


ここにいる敵キャラは、腕を伸ばして攻撃してくるので、スライドボードに乗るときは要注意だ。

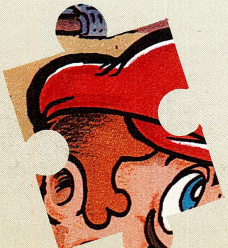


❷パラソルを取った後、わざわざ危険なルートを逆戻りする必要はない。逆立ちジャンプで上の段に飛び昇ればいい。一番上の段にいる敵キャラがジャマなので、左に移動しているすきに昇ろう。

❸ロープを使い、大車輪ジャンプでバッグを取りにいく。そのあと、右側から飛び降りて、落ちる途中で、❹のロープをつかもう。失敗しても、ダメージにはなるが、死ぬことはない。大車輪ジャンプで右端の1UPを取ろう。



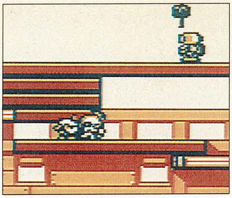
もう一度、❸で大車輪ジャンプ。勢いをつけすぎないようにすれば、カギのある段に飛び乗れる。カギを持ったら、途中の敵に気をつけながら右端のドアに向かおう。



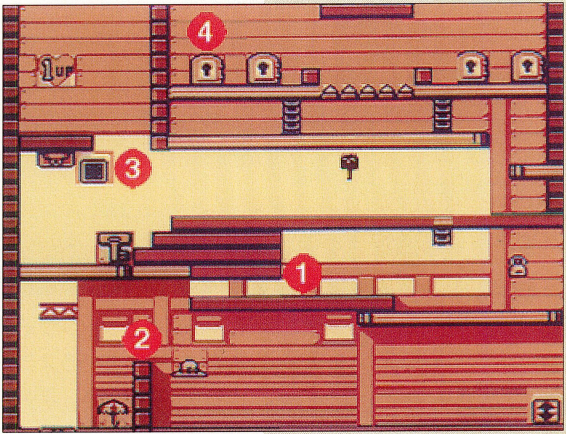
SHIP 3　3

難易度 ････････････････････★★★
目標クリアタイム ･････････154/200

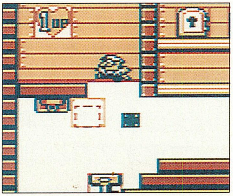
❶まず初めに、せまい通路を通り抜けなければならない。敵キャラの左手に回りこみ、しゃがんで待機。そして敵キャラに押してもらって通り抜けだ。途中で立ちあがると、死んでしまうぞ。

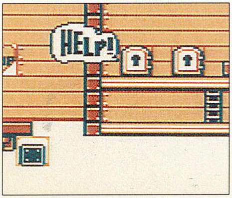


❷右のハットを取ってから、左側のパラソルを取ろう。うまく逆立ちジャンプできれば、あいだのカベは、飛び越えられる。パラソルを取ったら、エレベーターで上に昇っていこう。

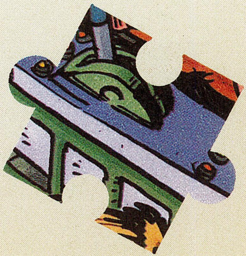


❸１UPを取るには、ブロックのアイテムを使う。１UPのある段との中間に置いて、足場を作成。ブロックが消える前に、逆立ちジャンプで昇ろう。





❹４つのドアのうち、本物はひとつだけ。ゲーム開始前に「HELP！」と聞こえてくるドアが本物なので、覚えておこう。ここでは、左端が本物なのだ。

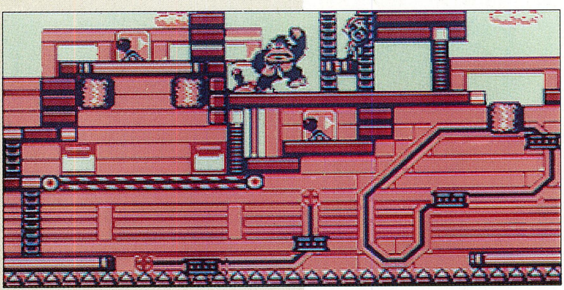


SHIP 3 **4**

難易度 ………………………★★★★
目標クリアタイム ………114/200

この面は、上下する岩・スライドボード・スイッチ・床・ベルトコンベア・トビラと仕掛けがいっぱいだ。コングが操作しているスイッチが右になっているときは、右上の段に床が出て、ベルトコンベアは右方向に動き、コンベアの先のトビラが開く。

回っているスライドボードに乗るには、上下する岩を利用すると簡単。岩が落ちてきたときに岩の上に乗って、上に戻っていく途中でスライドボードに飛び移ろう。もし右上の段に床が出ていて岩が下まで落ちてこないなら、普通に下の床からジャンプで飛び移ればいい。



左右に移動しているスライドボードに飛び移って左まで来たら、まず上のスイッチを切り替えにいこう。このスイッチで、コンベアの上の天井と、スライドボードの回転方向を操作する。スイッチが右のとき、スライドボードは時計回りで回転し、コンベアの上に天井が出る仕組みだ。スイッチを右にして、コンベアの上で上下する岩を封じ込めてしまえ。

コンベアの先のスイッチには、トビラが開いているうちに行こう。このスイッチは、ポリーンの右のトビラを開けるスイッチだ。スイッチを右にして、トビラを開けてやる。

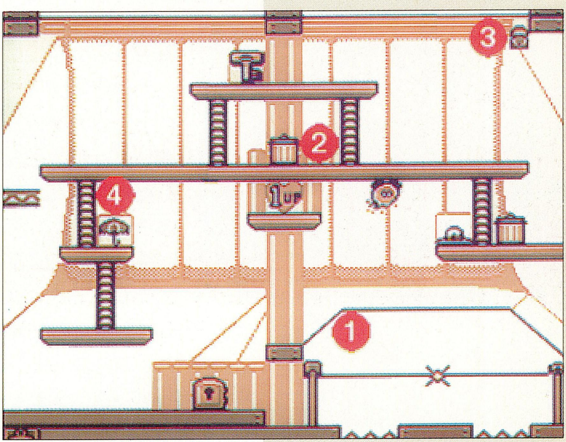
もうあとは、右に戻ってポリーンのところにいくだけ。上の段には、岩に乗って運んでもらうとラクチン。岩が下まで落ちてこないのなら、スライドボードに乗って上までいき、ジャンプして飛び移ろう。



SHIP 3 **5**

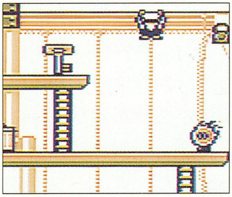
難易度 ………………………………★★
目標クリアタイム ………155/200

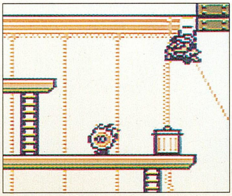
❶上にいくにはロープを利用する。本当なら下から上のロープまで大車輪ジャンプで移動したいところだが、下のロープは右から左にスパークが発生していて危険。それよりも逆立ちジャンプで足場に乗り、直接上のロープをつかんだほうが安全だ。上のロープにつかまったら大車輪ジャンプで上の段へいこう。ジャンプの途中で十字ボタンを左に入れると、中央の1UPが取れるぞ。



❷1UPを取った後は、逆立ちジャンプで上の段へ。ゴミ箱そっくりの敵キャラがジャマで、真上には昇れない。ナナメにジャンプしよう。

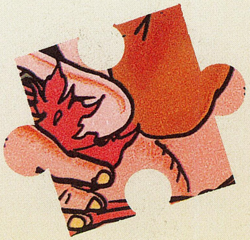
❸バッグを取る方法は2通りある。簡単なのはロープを伝って横から取る方法。右ロープの下にカギを置き、足場にしてロープをつかめばいい。





直接取るのは少し難しい。カギかゴミ箱をバッグの真下に置き、そこに乗って、逆立ちハイジャンプだ。

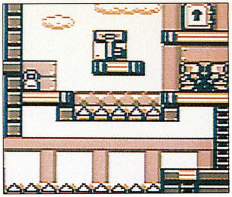
❹カギを持ち、エレベーターで下に降りる途中で、パラソルを取ろう。

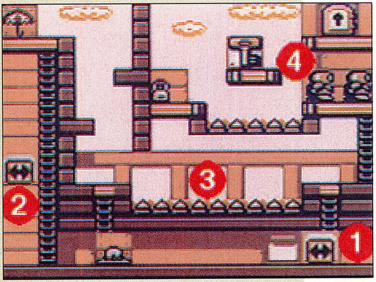


SHIP 3 **6**

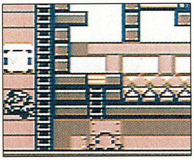
難易度 ★★★
目標クリアタイム 124/150

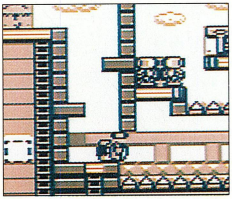
❶この道のアイテムは、❹の敵キャラを左に誘導するためにある。❹のトゲの上に道を設置して、敵が左まで渡れるようにしてやる。バッグかトゲのところで敵が動くようになれば、誘導は成功だ。



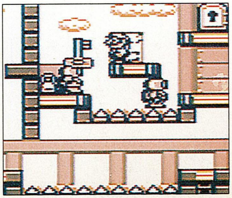


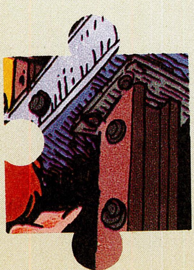
❷ここにある道のアイテムは、❸のトゲの上に道を設置し渡っていくためのもの。道が消える前に❸を渡りきるのは、タイミングがギリギリなので、時間のロスは命取り。アイテムの下で、逆立ちジャンプで❷のアイテムを取ったら、素早くハシゴをかけ登ろう。ハシゴを登って下に降りるときに、段をとばして一気に下まで飛び降りると、ライフを失ってしまう。キチンと段を順番に降りよう。途中で手間取って、渡りきるのが無理そうなときには、強引に渡ろうとするな。あきらめが肝心。ハシゴで下に降りて、再チャレンジだ。





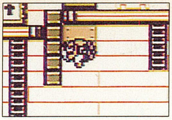
❹バッグを取るのに、❶で誘導しておいた敵がジャマになるので、カギを投げつけてやっつけよう。もう障害は何ひとつない。ドアまでまっしぐらだ。



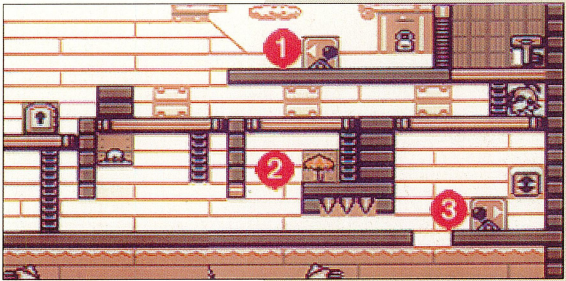


SHIP 3　7

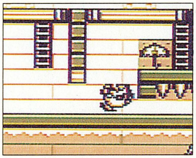
難易度 ……………………………★★★
目標クリアタイム ………160/200



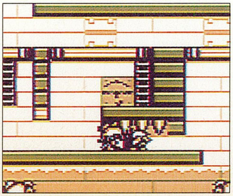
❶このスイッチを、右にすると、❷とパラソルのところに床が出てくる。床を出せば、ハシゴを降りて、ハットを歩いて取りにいける。だが、別に床を使わなくても、下から逆立ちジャンプすれば大丈夫。ゲームが始まったときに、先にハットを取ってしまうほうが早い。

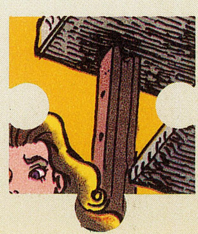


❷ここの敵キャラは❸に行くために利用する。❶のスイッチで床を出し、敵キャラが左に移動して床に乗っているときに、スイッチを左に戻そう。床が引っ込むと、敵キャラが落ちて、下の段で移動するようになる。❶から下の段に降りるには、まず❷に行ってパラソルを取り、そして飛び降りる。これがいちばん効率がいい。



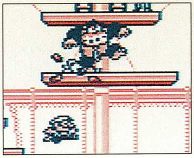
❸に行くには左のすきまの手前でしゃがみ、❷で下に落した敵キャラに押し込んでもらう。床の穴から水中に落ちても、ジャンプで床に戻れるが、落ちないにこしたことはない。このスイッチはカギの手前のトビラを開けるためにある。スイッチを作動させた後は、右端にあるハシゴのアイテムを使って、上に登ろう。





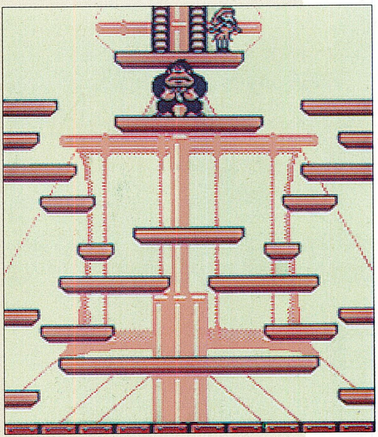
SHIP 3 **8**

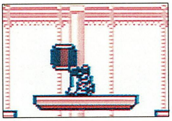
難易度 ……………………………★★
目標クリアタイム ………144/200



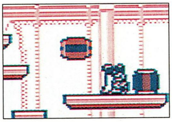
クリアのしかたは、今までの最終面と同じく、コングが投げてくる樽を受けとめ、ぶつけることだ。

画面が縦に長いので、底で待ち、樽を持って上まで昇っていると、これまでの最終ステージ以上に時間がかかってしまう。当然、上に昇る距離も増えるので、落ちてくる樽にやられる可能性も高くなる。

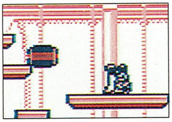




ベストポジションは、コングの下の段だ。逆立ちで待って、キックで樽を止めよう。左右からの樽は、転がってくる場合と、飛んでくる場合がある。

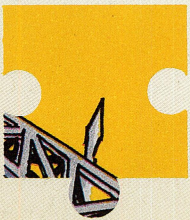


しかも、飛んでくる場合は、たまに軌道のちがうパターンがある。普通のパターンだと思って待ちかまえていると、樽が横から当ってやられてしまうので、注意が必要だ。



樽を持ったあと、投げ当てるのに絶好の場所はない。下の段から上に投げ当てるのは、段差がありすぎるので、無理なのだ。ごく普通に、左右どちらかの段を昇って、横から投げつけよう。

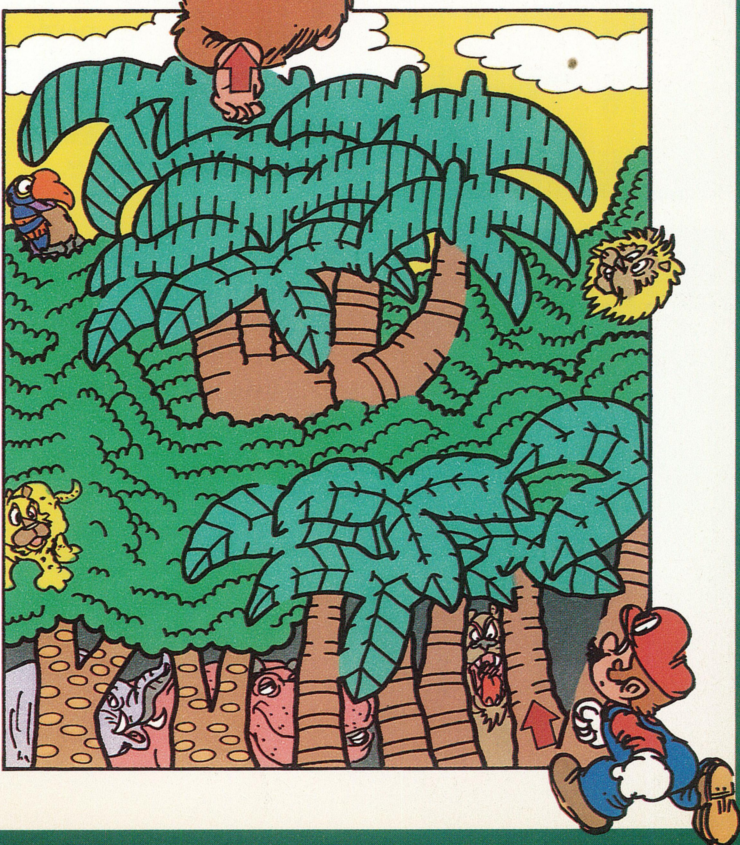
ゲームの途中でポリーンのいる段に乗ることもできるが、乗っても当然クリアにはならない。その段で、コングの真上までいくと、コングに捕まえられてやられてしまうので、わざわざここにいくのはムダだ。



ステージ4

JUNGLE

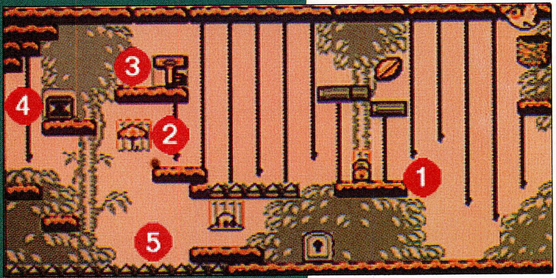
船から降りればジャングル。
おサルのようにぴょんぴょこ飛んで
コングを追え。ウキキ!



JUNGLE 4 1

難易度 ……………………………★★
目標クリアタイム ………180/200

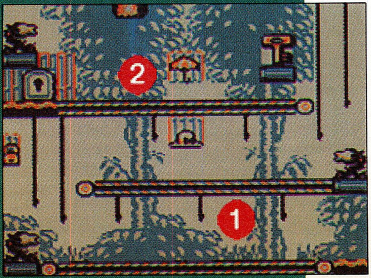
❶ロープを綱渡りで進み、バッグを取る。このあとは、攻略ルートが2種類ある。
簡単なルートは、まず❷のパラソルを取る。❸でカギを持ったら、❹のアイテムで❺にジャンプ台を設置する。あとは、❹の左側から下に降りて、ジャンプ台を使い、右に着地。
もうひとつのルートは、少し難しい。まず、先に❹のジャンプ台を❺に設置する。❸に戻ってカギを持ち、❷に降りる。❷の左側から❺に飛び降りるときに、ついでにパラソルを取ってやろう。ジャンプ台を使い右に着地だ。



JUNGLE 4 2

難易度 ……………………………★★★
目標クリアタイム ………128/150

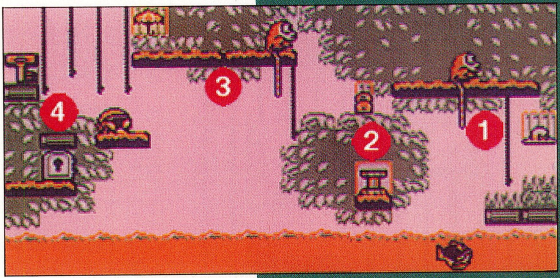
❶ロープの間隔が広いので、直接ロープからロープへの綱渡りはできない。ロープにつかまり、敵の弾が通過するのを待とう。すばやく飛び降りて、次のロープに向かう。ベルトコンベアの流れに逆らって進むには、上をピョンピョンと飛びながら進んでいくと早い。敵のすぐ手前に上段に登るロープがある。ここでは特に弾に当たりやすいので注意。
❷カギの上に乗るときには、敵の弾に当たらないように。ここまで来て、弾に当って死ぬのはもったいない。カギを持ったら、途中でパラソルを取り、ドアへ行こう。ドアの手前には、上下する岩がある。急いでドアに行こうとせずに、岩が落ちて昇り始めるときを狙い、落ちついて進んでいこう。



JUNGLE 4 3

難易度 ……………………★★
目標クリアタイム ………120/150

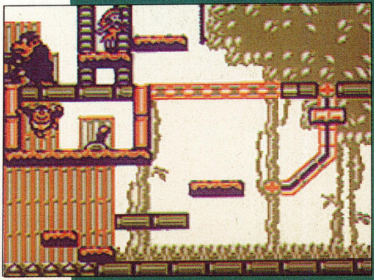
❶ハットを取ったあと、❷に行くには、サルを利用する。サルが近くに来たときに、綱渡りの要領でシッポにつかまろう。シッポにぶら下がっていれば、サルが移動して左側まで運んでくれる。❸も同じように、左までサルに運んでもらおう。
❷ジャンプ台で、ジャンプに失敗して左のロープをつかめないと水中に落ちてしまう。泳いで右に戻り、やりなおしだ。
❹カギを持ち、ドアに向かう途中に、腕を伸ばしてくる敵キャラがいる。スキをついて、素早く降りよう。



JUNGLE 4 4

難易度 ……………………★★★
目標クリアタイム ………175/200

ジュニアが操作しているスイッチは、上の段の床を変化させるもので、スイッチが右のときには床が出る仕掛け。コングが投げるジャッキは、この床の状態によって落ちてくるコースを変える。特にスライドボードに飛び乗ろうとしているときには、要注意だ。
床が出ているときは、スライドボードに乗るのは難しい。床が引っ込んで、ジャッキの飛んでくるコースが変わってから、スライドボードに飛び乗ろう。
床が出るまでは、ポリーンのところにはいけない。安全地帯で待機だ。
床が出たら、逆立ち移動で進んでいこう。ただし、ジャッキが体の横から当たると、けり返せず死んでしまうので注意。ジャッキのコースの見当をつけて、移動しよう。



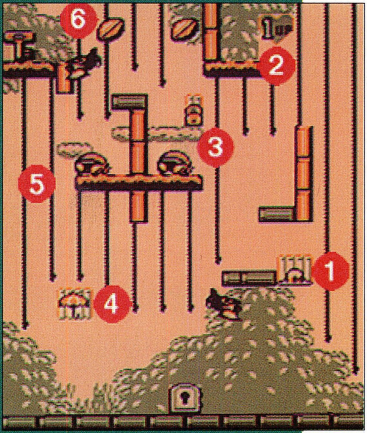
JUNGLE 4　5

難易度……………………………★★★
目標クリアタイム　………160/200

❶コウモリにやられると、血を吸われてロープから落ちてしまう。飛んでいる高さは変わらないので、近づいてこないうちに、ハットを取り、上に登っていこう。

❷1UPを取ったら、下に降り、左のバッグを取りにいく。バッグを取ろうと手を伸ばしすぎると、下に落っこちるぞ。

ここからは攻略ルートがいくつかある。簡単なのは、❸→❹→❺→❻のルートだ。



❸から下に降りていくときに、ロープの左側に体があると、段に着地してしまう。腕を伸ばして攻撃してくる敵キャラのえじきにならないように、スキをついて降りよう。

❺コウモリと、段にいる敵キャラ。この2匹は、慎重にかわして登ろう。

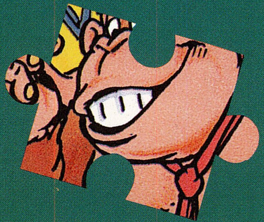
❻後で下に戻るのに、敵キャラがジャマ。うまくタイミングを合わせて、木の実をぶつけ、まとめて倒しておこう。段にいる敵キャラの腕は、木の仕切りをすり抜けて延びてくる。

敵を残してしまったときは、油断は禁物。カギを持って下に降りるのは、段の右・左、どちらからでもかまわない。左側からなら、先にカギだけ投げ落として、ロープで下まで降りていこう。ただし一気に飛び降りると危険だ。右側から❸→❶と降りていくなら、最初にバッグとハットを取らなくても、ここで降りる途中で取っていけばいい。

ワザが必要な、❸→❻→❺→❹のルート。

❸敵キャラの頭上に乗り、逆立ちジャンプで上の段に乗る。コウモリはしゃがんでやり過ごすか、ロープで上か下に移動してよけよう。

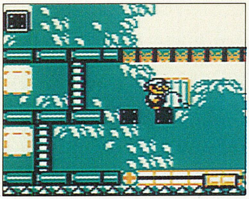
❺カギを投げ落としてから下に降りていくときに、❹のパラソルを取ろう。

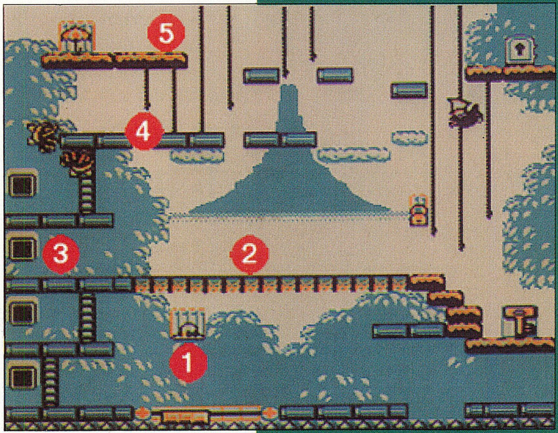


JUNGLE 4 **6**

難易度 ………………… ★★★
目標クリアタイム ……… 150/200

❶ハットの取りかたは2通りある。スライドボードに乗っているときに、逆立ちジャンプで取るのは上級者むけ。左に着いてから、ハットの横にブロックを設置して、歩いて取りにいくほうが簡単。

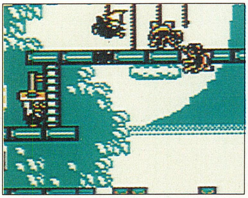


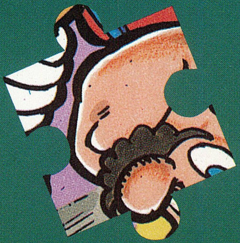


❷消えるブロックは、ジャンプしながら右に向かうといい。うまく残しておけば、カギを取ってから左側に戻るときにも渡れる。このブロックを渡れないときは、下に降りてから戻ろう。

❸上に昇るには、カギを投げ上げて逆立ちジャンプ。もしくはブロックで足場を作ってカギを持ったまま昇ることもできる。

❹ジャマな敵キャラは、ブロックを利用して誘導する。敵の動いている段の右のすきまにブロックを置いてやろう。ブロックが消えたときに、敵が2匹とも中央の段に移動していれば成功だ。コウモリはカギを投げつけやっつけよう。あとはもう、パラソルを取り、とびとびの足場をジャンプして、ドアに向かうだけだ。

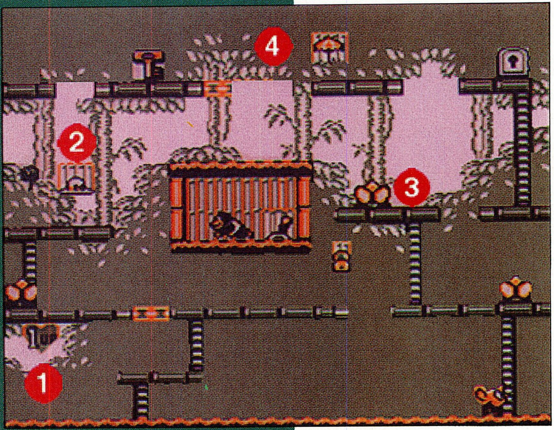




JUNGLE 4 **7**

難易度……………………★★★★
目標クリアタイム ………145/200

ダッシュで追いかけてくる敵キャラには、注意が必要だが、攻略ルートはやさしい。ジュニアの操作するスイッチで、各段の床が出たり引っ込んだりする。スイッチが右のときに床が出る。床が出ていないときに、すきまをジャンプで飛び越えると、敵を目覚めさせることになる。もし敵を起こしてしまったら、こちらに向かってくる前に逃げる準備だ。



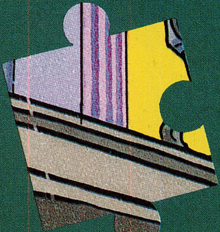
❶1UPを取るためにジャンプすると、右の敵キャラがダッシュで向かってくる。すばやくハシゴを登るか、ジャンプで敵を飛び越してかわせ。

❷ハットを取ったら、左のハンマーで下の段にいる敵を倒しにいこう。ここで床が出ていないと、もう一段下まで落ちてしまうぞ。

❸や、❷でハットを取りにいくときは、ハシゴの真下に敵キャラがいるとジャマになる。ワザとジャンプして起こしてやろう。❸は段の幅が狭いので、床が出ていないと敵はもう一度ハシゴの下で眠ってしまうので、注意。



❹左端にいる敵を先にハンマーでやっつけておこう。敵を倒しておかないと、カギを持ったあとで苦労する。

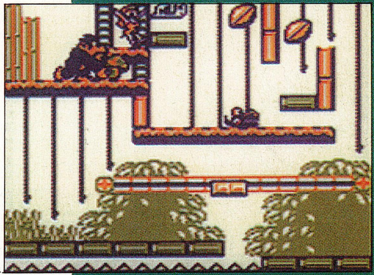


JUNGLE 4

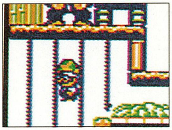
8

難易度 ………………………★★★
目標クリアタイム ………130/150

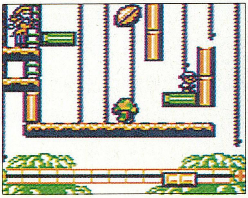
この面で、コングが投げてくるのはキノコだ。キノコに触れて小さくなると、ロープにつかまれなくなる。そのときは元の姿に戻るまで待つしかないのだが、待っている間にもう一度キノコに当ってしまうと、またまた小さくなってしまう。こんなムダなことを繰り返していては、とてもクリアできないぞ。



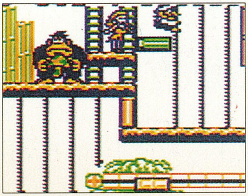
スライドボードに乗るために、コングの真下にある左側のロープを登っているときは、特にキノコに当りやすいので気をつけないといけない。コングがキノコを投げるタイミングを見計らってスキをついて登り、すばやくスライドボードに飛び乗ろう。

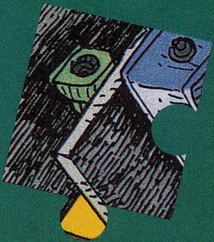


スライドボードから右端のロープに移って、上まで登ったら、先に木の実で、敵キャラをやっつけてしまおう。木の実の下の段は、キノコが飛んでこない安全地帯。キノコに当たってしまったら、回復するまでここで待っているといいぞ。



もうポリーンが目の前、と思って油断していると、コングに狙い撃ちされる。マリオのいる方向めがけてキノコを投げてくるのだ。ポリーンのところに行くルートのジャマにならない方向にキノコを投げさせたら、すばやく登っていこう。



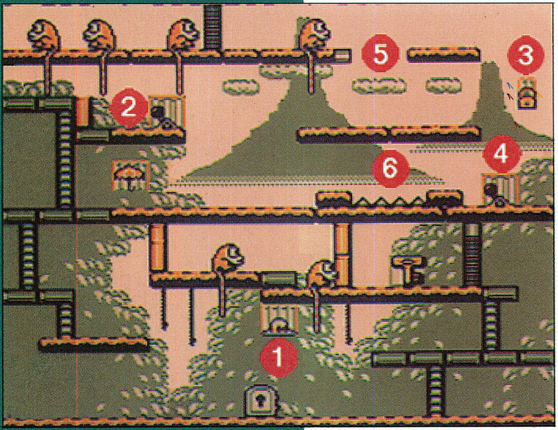


JUNGLE 4　9

難易度 ……………………………★★★
目標クリアタイム ………175/250

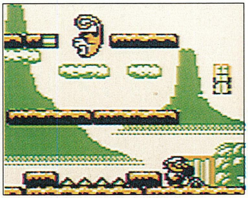
①ハットを取って左の段にいくには、サルを利用しよう。シッポにつかまって運んでもらい、左まで渡っていく。ハシゴを登って②にいく途中にパラソルがあるが、これはあとでも取ることができる。今は先を急ごう。

②スイッチを作動させて、上のトビラを開ける。自由に動けるようになったサルのシッポにつかまって、右の段まで運んでもらおう。

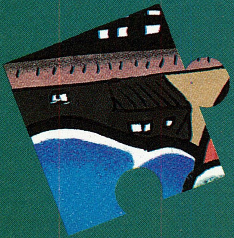


③右の段から④に飛び降りるときに、必ずバッグを取ること。取らずに降りてしまうと、下に降りてからハイジャンプしても、バッグは手に入らないぞ。

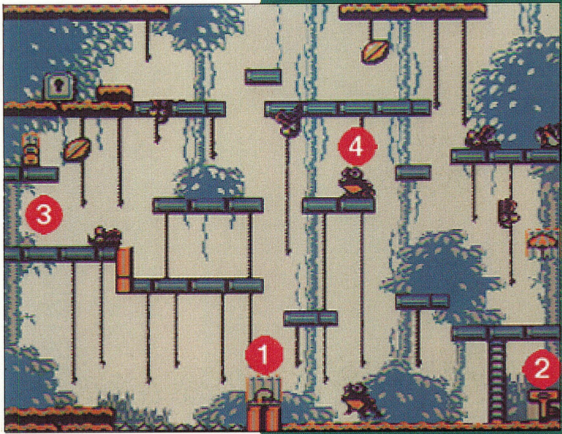
④このスイッチは、右にすると⑤に床が出て、カギのトビラが開く。トビラを開けただけでは、トゲを越えて左に戻れない。床をうまく使ってサルを中段まで落とそう。それには、まずスイッチを右にして⑤に床を出す。サルが床の上に来たところで、床を引っ込めサルを下に落とす。もう一度スイッチを右にして、カギのトビラを開ければいい。



⑥中段に落としたサルを利用して、トゲの上を左に渡る。あとは途中でパラソルを取り、カギを取りにいけばいい。

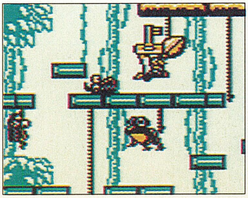


❶ハットのところまで、ロープを渡っていこう。間隔の広いロープが途中にあるので、つかみそこねて、下に落ちないように。
❷カギを投げ上げ、上の段に登ろう。ジャンプしてカギを高く投げ上げるのが苦手なら、カエルに押し上げてもらってもいい。登ったあとで、カギを回収するときや、パラソルを取るときは、ロープを伝って降りてくる敵キャラに注意。



❸敵キャラに気をつけて、バッグを取る。カギを投げ当てるか、上の木の実を落として、先に敵をやっつけておくとラク。ただし1本のロープで上に登らないといけないので、ここで手間取りすぎるとマズイことになる。バッグを取ろうとしている間にカギが消えちゃうぞ。
ナナメにカギを投げ上げて、右に進んでいこう。カギを投げ上げた段に乗るには、ロープを登るより、逆立ちジャンプなどのほうが早い。注意する点は、カギを回収するためにジャンプしたとき、間違えてロープをつかんでしまわないようにすることだ。

❹カエルに乗って、上の段に押し上げてもらうと近道。敵がジャマなら右から遠回りだ。



JUNGLE 4 **10**

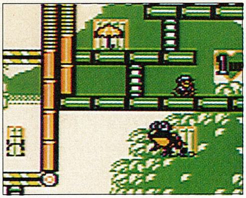
難易度 ……………………★★★★
目標クリアタイム ………205/250



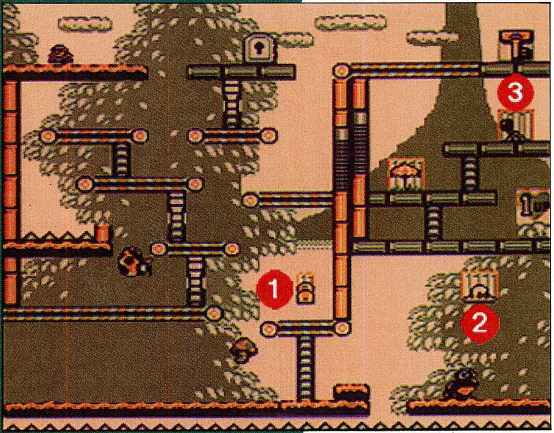
JUNGLE 4 11

難易度……………………★★★
目標クリアタイム ………164/200

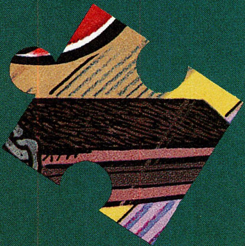
❶まず、バッグを取りにいく。バッグを取ったら、ワザと落ちてくるキノコに触れよう。



❷キノコに触れて小さくなった状態で、カエルの背中に乗る。マリオが小さくなったときは、普通の状態よりもカエルは高く跳んでくれる。ちびマリオにも、実はこんな利点があるのだ。このカエルのハイジャンプを利用して、普通だと行けない、上の段まで押し上げてもらおう。もちろんハットを取ることもお忘れなく。



❸うまく上の段に乗ったら、途中の1UPとパラソルを取り、スイッチへ急ごう。このスイッチで、中央のトビラを開けると、ここから出られるようになっている。
トビラを開けて左に出たら、ベルトコンベアに流されて落ちないように気をつけよう。かといって、それだけを警戒するあまり、ジュニアの投げるキノコに気づかず当たっちゃうってのもマヌケだ。特にハシゴがのびて上に登れるようになるまでの待機中は要注意。最上段まできても、油断は禁物。キノコに気をつけながら、右にカギを取りにいき、中央のドアに戻ってこよう。

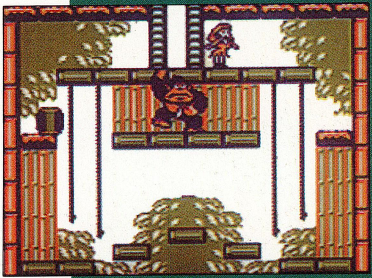


JUNGLE 4

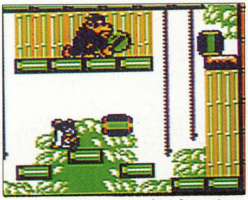
12

難易度 ･････････････････････････★★★
目標クリアタイム ･････････158/200

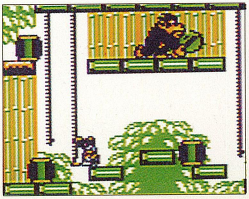
これまでクリアしてきた最終面とは違って、ここでは樽を持ったまま上に昇っていくことはできない。そのうえ樽がつぶれると中からキノコが出てくるという迷惑なオマケつきだ。コングが左右に投げる樽は、段のところに止まるが、下に投げる樽は止まらず落ちてしまう。左右に転がす樽も下の段では止まらない。コングを攻撃する方法は2通りある。ロープを登って、上の段で止まった樽を取り、横から投げ当てる。毎回ロープを登り降りするのが面倒なら、ポリーンのいる最上段の一番端で、次の樽が止まるのを待とう。それよりも内側にいると、飛んでくる樽に当たったり、コングに捕まえられたりしてしまうぞ。



別の方法は、下からの攻撃だ。下から攻撃するためには、逆立ちキックで樽を受け止めないといけない。だが、真下で受け止めても、樽はすきまから下に落ちてしまう。少し位置をズラして、うまく段のところに止まるようにしよう。この方法なら、うまく受け止めれば、中央に落ちてくる樽と、左右に落ちてくる樽のどちらか1つ、合計2つの樽を段に置くことができ、攻撃回数がアップする。



だから好タイムを出すには、何といっても真下からジャンプして、投げ当て攻撃だ。

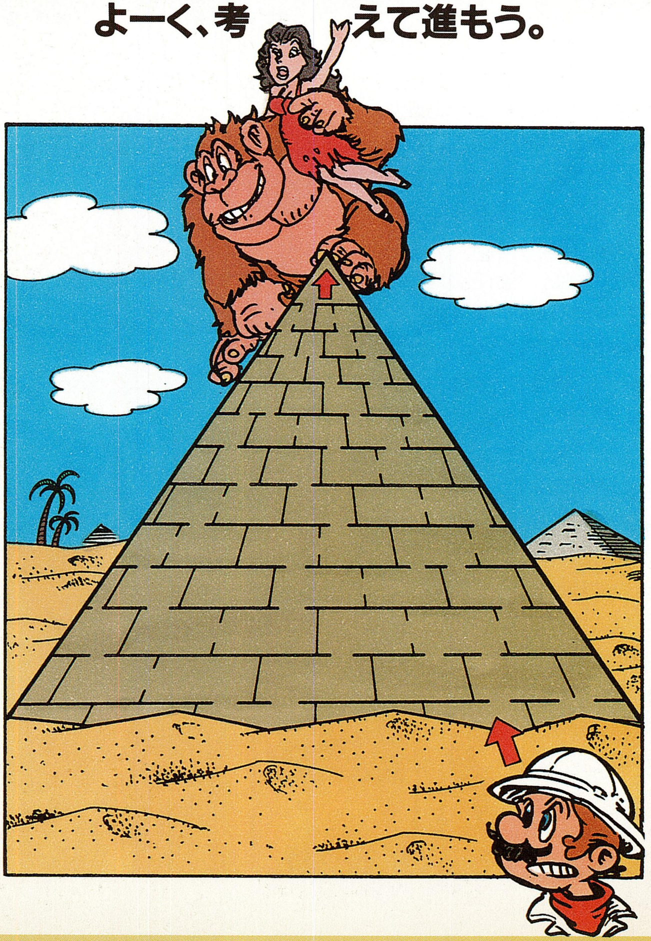




ステージ5

DESERT

砂漠の中のピラミッド。
ドロボウから宝を守るためのワナがいっぱいだ。
よーく、考えて進もう。



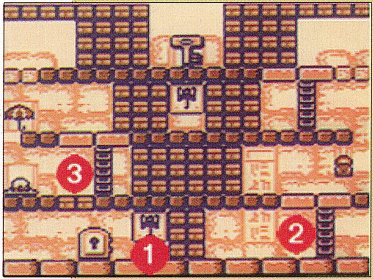
DESERT 5 1

難易度 ★★★
目標クリアタイム 70/100

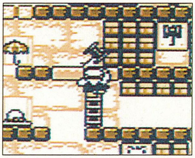
ここは、スーパーハンマーを効果的に使わないとクリアできない。ハンマーの投げ上げをマスターしよう。

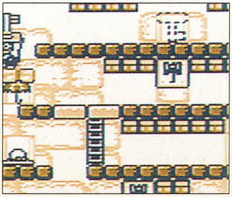
❶スーパーハンマーを使い、カベを壊して進路を切り開こう。このスーパーハンマーは、2段上まで持って上がらないといけない。時間切れでスーパーハンマーが消えたら、元の位置に復活するのを待って、再チャレンジだ。

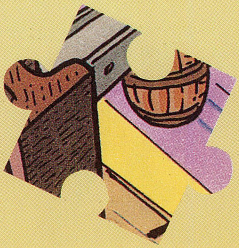
❷上の段でハンマーが必要なのに、ハンマーを持ったままでは上の段にはいけない。ここをどうすればいいのかというと、ハンマーを投げ上げてやるのだ。そして、すかさず上に登って、ハンマーをキャッチ。バック宙返りが得意なら楽勝だ。それが苦手でも、ハシゴをすばやく登ることができれば、ギリギリで間に合う。ハシゴの真下でハンマーを投げ上げ、ダッシュでハシゴを登るのがポイント。



❸ここも❷と同じようにハンマー投げ上げだ。ところがここではハンマーの衝撃で、ハシゴの左2ブロックの床が壊れてしまい、バック宙返りをするのがつらくなる。ここはむしろハシゴを登るほうが簡単だろう。カギを持ったら、左端から降りていこう。左右の端の2ブロックは、乗っていると下に降りていくブロックなので、これに乗って下に降りる。途中でパラソルとハットを取って❸で穴が開いた床からドアに降りよう。



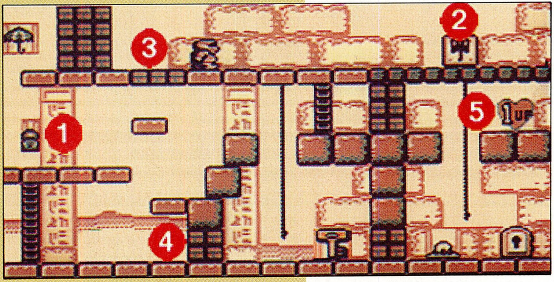




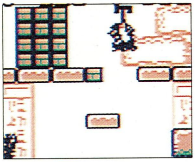
DESERT 5　**2**

難易度……………………★★★★
目標クリアタイム ………100/150

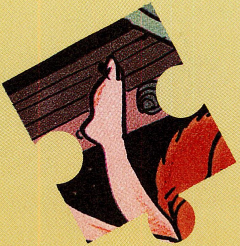
❶ゲームがスタートしたら、すかさずハシゴを登って、バッグを取る。ここの敵キャラは❷のハンマーで倒しても、何度でも復活してくる。バッグを取ってしまったら、そのあとは相手にしないほうがいい。敵キャラが床から出現してくる前に、右の階段に飛び移れ。
❷スーパーハンマーを下に持って降りて、カベを壊してカギとドアへの進路を切り開く。



まずは、ジャマな敵キャラをやっつけてしまおう。
❸パラソルを取るためには、ハンマーで開けた床の穴を飛び越えて、左側にハンマーを持っていく必要がある。まず、穴の手前で、ハンマーを投げ上げておく。そして、ハンマーが落ちてくるタイミングに合わせてジャンプだ。成功すれば、空中でハンマーをキャッチして左側に着地できる。カベを壊してパラソルへの通路を切り開いたら、ハンマーは投げ捨ててしまわないと時間のロス。下に落ちないように注意しつつ、パラソルを取ろう。次に、もう一度ハンマーを取りに❷まで戻り、穴から下に降りて❹にいく。



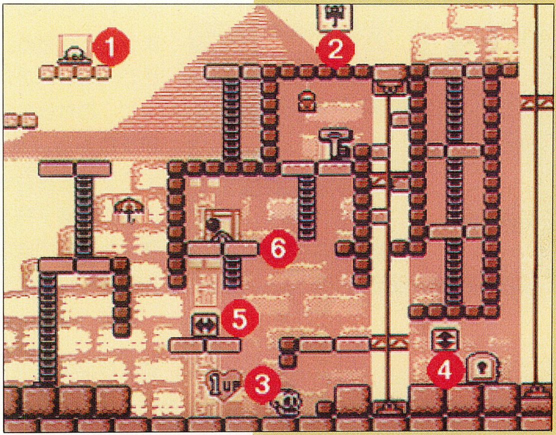
❹いよいよ進路を切り開く作業だ。ガイコツの投げてくるホネは、カベをすり抜けて飛んでくる。ハンマーが消えそうなら、無理せず、やり直そう。進路ができても、あわててドアに駆け込まずに、❺の1UPをGETしろ！



DESERT 5 — 3

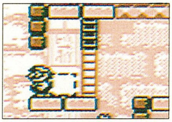
難易度…………………………★★★
目標クリアタイム ………212/250

❶ハットを取るには、2通りの方法がある。ひとつは、下から逆立ちジャンプで左端に2つ並んでいるブロックに乗り、そこからもう一度、逆立ちジャンプでハットを取りにいく。もうひとつは、最上段まで昇り、左端で逆立ちジャンプだ。ただし本当に左端ギリギリに立ってジャンプしないと、ミスしたときがつらい。下まで、まっ逆さまに落下しちゃうぞ。



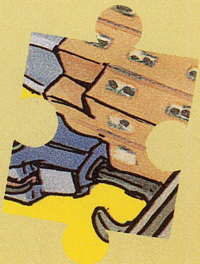
❷のハンマーは、❸のガイコツを倒すのに使う。うまくエレベーターのタイミングを合わせて、ハンマーを取ろう。エレベーター待ちで時間をつぶしていると、ガイコツを倒す前にハンマーが消えてしまうので、テンポよく進もう。

❹ハシゴのアイテムは、❺のハシゴを床までつなぐために使う。



❺道のアイテムは、❻に設置し、ハシゴを登って、カギの部屋に行けるようにする。

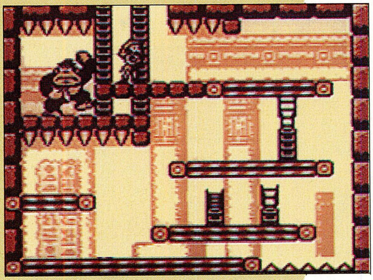
❻スイッチを右にすると、カギ部屋の右のエレベーターの移動方向が下になる。上方向のままでは、カギを持って、下に降りられないのだ。スイッチを右にしたら、道が消える前にハシゴを登り、カギを持って、降りよう。エレベーターでは、左右にある段をジャンプして降りていかないとダメだ。



DESERT 5 4

難易度 ……………………………★★★
目標クリアタイム ………141/150

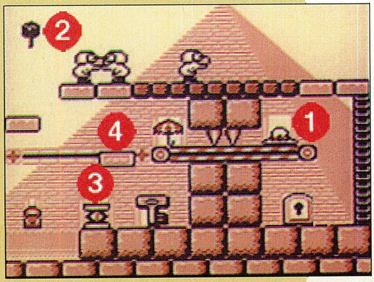
ポリーンのところにたどりつけば、この面はクリアとなる。だが、そう簡単にはクリアできないぞ。ここはすべての床がベルトコンベアになっているため、逆立ちキックで落下物をかわすのが、非常に難しいのだ。
また、コングがジャンプした振動でダメージを受けると、一時的に動けなくなる。このとき、落下物に当たったり、ベルトコンベアに流されて右下のトゲに落とされてしまうことがある。タイミングをあわせて、コングがジャンプするのと同時に、こちらもジャンプしよう。
最上段へは、ハシゴが上下するタイミングを見計らってすばやく登れ。ここでは落下物をよけにくいので、登ったらそのままポリーンのところまでダッシュで走っていこう。



DESERT 5 5

難易度 ……………………………★★★
目標クリアタイム …………72/100

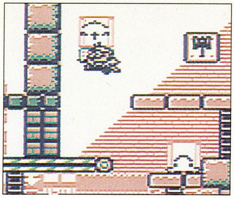
❶まず、逆立ちジャンプでハットを取っておこう。ハシゴを上に登るときは、敵キャラに注意。敵キャラは1匹をつかんで、他の敵キャラに投げつけてやれば、まとめて倒せる。投げつけに失敗したら、❷のハンマーを使いやっつけてしまおう。
❸バッグを取り、カギを持ったら、ジャンプ台を使い、❹のスライドボードに乗ろう。
❹ボードに乗ったら右を向く。そのままベルトコンベアに近づけばパラソルが取れる。そのあとはカギを右に投げて、ベルトコンベアに乗せ、コンベアがドアまでカギを運んでいるうちに、上を通ってドアまで大急ぎで戻る。ちょっとでも時間をロスすると、カギが消えてしまう。無駄な動きは禁物。

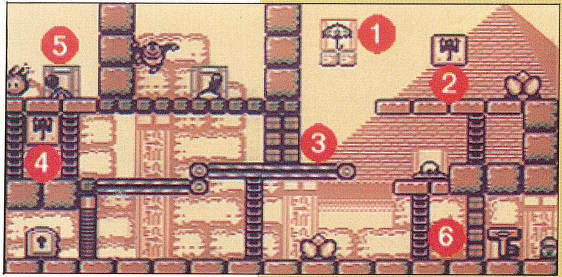


DESERT 5 **6**

難易度 ……………………★★★★
目標クリアタイム ………115/150

❶まず、ハシゴを上に登ってハットを取り、そのあとパラソルを取りにいこう。最上段の左端からジャンプだ。逆立ちジャンプなら、パラソルの下のブロックに乗れるが、ここは普通のジャンプで十分。パラソルも取れるし、❸に落ちても死ぬこともない。かえって逆立ちジャンプをすると、右端で寝ている敵キャラを目覚めさせてしまうことになるので損だ。





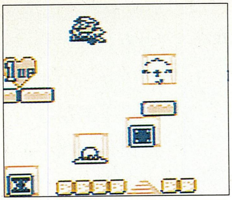
❷ハンマーを取ったら、まず右側の敵を倒す。そして、ハンマーを持ったまま、左端から❸に降りる。❸のカベを壊せば、とりあえずハンマーは用済みだ。もし、ハンマーが消えるまでに余裕があるなら、左にいる火の玉もやっつけてしまおう。だが、ベルトコンベアが逆方向だと、ハンマーを持って進むのに時間がかかる。火の玉をやっつける前にハンマーが消えそうなら、無理はしないほうがいい。あきらめて、もう一度❷のハンマーを取りに戻るか、火の玉が2匹とも❺に登っているスキに❹のハンマーを取って、火の玉をやっつけよう。

❺スイッチを右にすれば、ドアの前のトビラが開く。❹のハンマーを持ったら、とにかく下にいる敵をやっつけてしまおう。そして❻のカベを壊してカギを取り、ドアまでいこう。

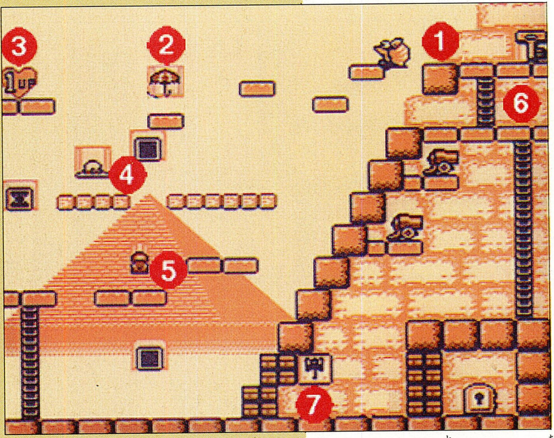
DESERT
5 **7**

難易度……………………………★★★
目標クリアタイム…………96/150

階段を登って、❶までいこう。ここからピョンピョンとジャンプして❷まで渡る。



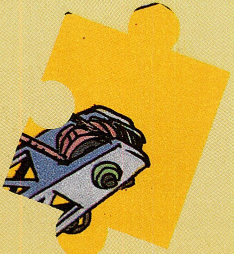
❷パラソルを取ったら、次は❸の1UPだ。うまく逆立ちジャンプを成功させて、❸の段に乗ろう。失敗したときは、左端のジャンプ台のアイテムのところに落ちると安全。ジャンプ台を下に設置して、クッションがわりにすれば、墜落死することはないのだ。



❸1UPを取ったあとは、❹から❺へと、ハットとバッグを取りながら降りていこう。

❻ドアへの通路をつくるためには、❼のハンマーが必要。ここからハシゴを降りるときは、大砲の弾が飛んでこないタイミングを待とう。大砲が弾を撃ったあと、次の弾を撃つまでの時間は、長いときと、短いときとが、交互になっている。長いときなら、一気にハシゴを降りられる。短いときは、上と下の大砲の間で一度待たないと、次の弾に当ってしまうぞ。

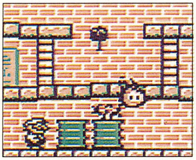
❼ハンマーを持ったら、ドアの前のカベと左側の階段のカベを壊してしまおう。もう一度、階段を登って最上段のカギを持ち、再び下まで降りてきたらドアから脱出だ。

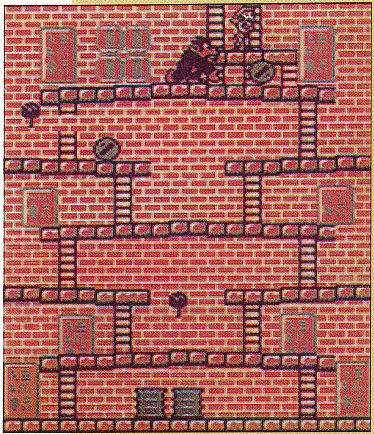


DESERT 5 **8**

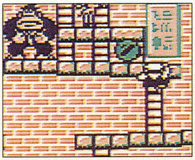
難易度 ……………………………★★
目標クリアタイム ………140/150

ここは転がり落ちてくる樽をかわしながら、どんどん上に登っていくだけでいい。ただし、画面がタテに長くスクロールするため、上段のほうでは樽が間近までせまってこないと、画面上に映し出されない。気を抜いていると、樽にやられてしまうので、注意が必要。下段にいるときには、グズグズしていると火の玉が次々に発生して、マリオを追いつめる。





樽と火の玉の2種類の敵をよけながら進むのは大変だが、ルートの途中にあるハンマーを手に入れれば、どちらもやっつけることができる。ハンマーを上の段に持っていきたいなら、ハシゴのあたりでハンマーを投げ上げて、床に落下する前に上段に登ってキャッチすればいい。しかし、いちいちハンマーで敵を倒すのは時間のムダ。ここは大急ぎで上に駆け上がっていくのが、かしこいやり方。上段に登るには、ハシゴを使うよりバック宙返りの方が早い。けれどバック宙返りで登ると樽に当たりやすいという欠点もある。樽がナナメに落ちてこないハシゴは、安全地帯。ここを上手に利用しよう。ハシゴを登りきらずに、上の段から頭がちょこんと出ている状態でハシゴにぶらさがる。そして樽が上の段から全部なくなるまで、ジッとがまんだ。樽がなくなったら、そのスキをついて上の段に登ってしまおう。これでクリアだ。



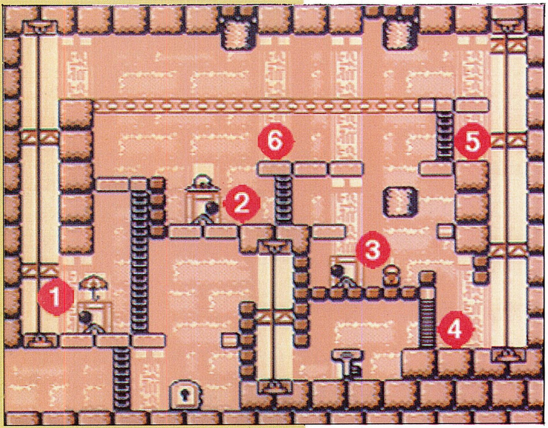


DESERT 5 **9**

難易度……………………★★★★
目標クリアタイム………233/300

この面は、スイッチを使ったパズルになっている。スイッチでどこが変化するのかを確実に覚えておこう。

❶このスイッチは、左端のエレベーターの方向を変えるスイッチだ。右なら下方向、左なら上方向だ。パラソルを取ったら、スイッチを右にしておこう。最後に通る、ドアへの進路を確保しておくのだ。



❷次のスイッチは、床を開閉するスイッチ。ハットを取り、スイッチを左にしよう。このとき、上の床がなくなるので、上下する岩が落ちてくる。頭上注意だ。

❸うかつにバッグを取りにいくと、ここでも上下する岩の被害にあってしまう。バッグは、慎重に取りにいこう。スイッチを右に入れれば、❹のトビラが開き、ドアの上の床が閉まる。

❹カギを持ち、右端のエレベーターに乗り込む。❺から❸に戻り、スイッチを左に戻す。これでドアの上の床が開くのだ。次は❷のスイッチ。これを右に戻して、最上段の床を閉じてやろう。

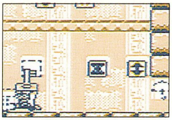
❻カギを投げ上げておいてから、逆立ちジャンプか、バック宙返りで上の段に昇る。最上段では上下する岩に注意しながら、左端のエレベーターに乗り込め。下についたら、すばやくドアまでたどりつこう。



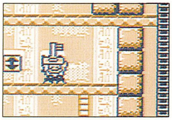
DESERT 5 **10**

難易度 ……………………★★★★
目標クリアタイム ………174/200

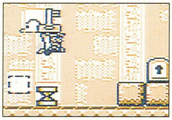
アイテムが空中のあちこちに散らばっているだけで、上に昇る進路がまったくみあたらない。つまり、ここはハシゴや道を組み合わせて、自分で進路を切り開くしかないということだ。いちど設置したハシゴや道が消えてしまう前に、どんどんアイテムを設置していかないと、時間内にクリアできないかもしれない。時間との戦いだ。



❶カギを持ちパラソルを取ったら、まず道の設置だ。❷の高さに道をつくろう。次にジャンプ台を設置する。カギはジャンプ台ではずみをつけて、うんと高く投げ上げてやる。そのあとはハシゴをかけてカギが消えないうちに、すばやく上まで登ろう。

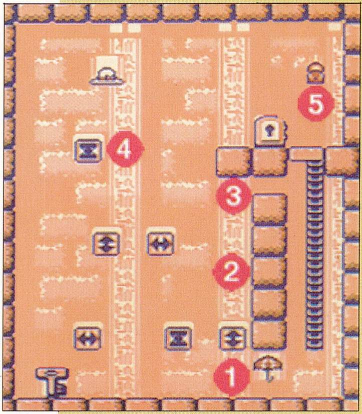


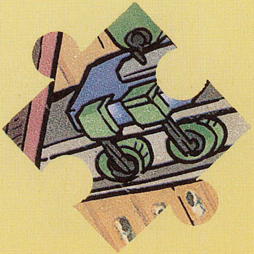
❷カギを回収して、次の道を❸に置く。カギを投げ上げたら、ハシゴを駆け上がる。



❹カギを回収して、ジャンプ台を設置。ハットを取りにいく。そして道が消える前に、ドアの手前の足場に飛び乗ろう。ここで飛びすぎると、バッグを取らないままドアに入ってしまう。カギを投げ上げておいてから、足場に移動だ。

❺ここは逆立ちジャンプでないと、バッグを取れない。ところが真下がハシゴになっているため、それができないのだ。少し位置をずらしてやれば、ちゃんと逆立ちジャンプができるぞ。

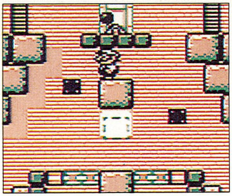




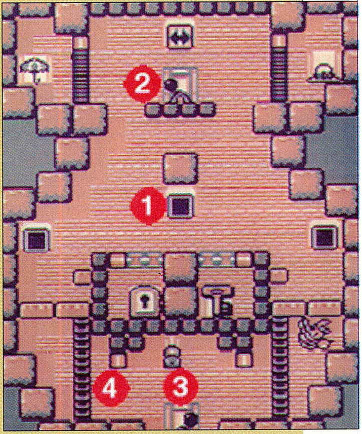
DESERT 5 **11**

難易度 ………………………★★★★
目標クリアタイム ………155/200

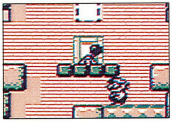
11面では、ブロックのアイテムの使い方がポイントになる。上に昇るための足場にも使うが、トビラを閉めないためのストッパーとしても使うのだ。



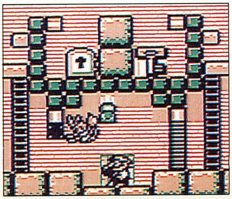
❶ここのブロックのアイテムと、左右どちらかのブロックのアイテムをうまく組み合せて使い、上に昇る足場を設置だ。1ブロックの足場しかないので、慎重に逆立ちジャンプで、昇っていこう。



❷スイッチを右に入れ、トビラを開けて、ハットとパラソルを取りにいく。スイッチの上にある道のアイテムは、下に降りるときの足場として使える。だが、足場を使わず、そのまま飛び降りても、ダメージを受けるだけで、死ぬことはない。



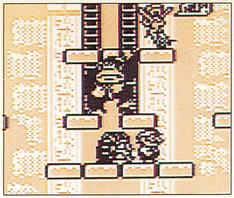
❸このスイッチは、カギとドアの2つの部屋の天井と、❸の左右のトビラの開閉をするもの。スイッチを左に入れると、天井は開くが、トビラが閉まって❸に閉じ込められてしまう。ここはブロックをうまく利用してクリアだ。まずブロックを❹に設置して、ストッパーとして使う。そしてブロックが消える前に、スイッチを左に入れよう。下にブロックを置いたトビラは開いているので、そこから脱出だ。



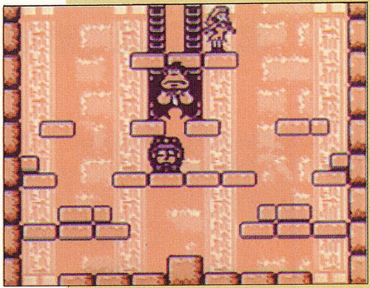


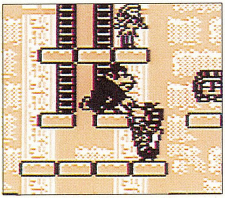
DESERT 5 12

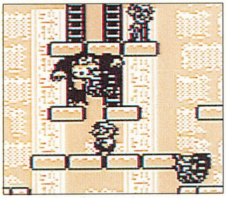
難易度 ………………………………★★
目標クリアタイム ………130/150



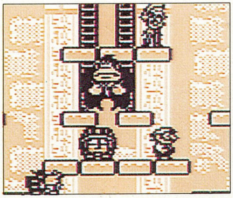
ここでは、コングが敵キャラを持って投げつけてくる。コングに投げられた敵は、着地すると動き始め下へ降りていく。この敵に横から当たると死んでしまう。また最下段の左右の端の穴に落ちてもいけない。ここは行く必要のない場所なので、近づかない方がいい。敵キャラは、頭上に乗ってつかんで持ち上げよう。これで敵は、コングへの攻撃道具に早変わり。敵キャラを投げつけて、コングを倒そう。コングの真下の段からの投げ上げなら、確実に命中する。まず段の端で敵を持ち上げ、そしてコングが真下に敵を落としていないときを狙って攻撃だ。







真下の段に落とされた敵を次々に効率よく使えば、好タイムでクリアできる。真下に落ちた敵は、一度小さく左にはずんでから、動き始める。段の右側で敵が落ちてくるのを待っていれば、余裕をもって捕まえにいけるぞ。早くコツをつかんでコングを倒そう。





ステージ6

AIRPLANE

部屋の中は複雑な機械だらけ。
ここは飛行機の中なのだ。
コングはどこまで逃げるつもりかなあ？

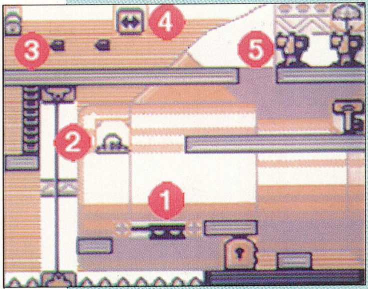


AIRPLANE
6
1

難易度 ………………………★★★★
目標クリアタイム ………120/150

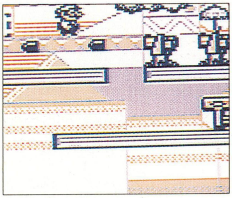
この面では、風が左から右に吹いている。風の影響で、移動やジャンプなどの操作感覚が、無風のときと違ってくる。これに慣れることが、攻略のポイントだ。

❶向かい風では、無風のときより短い距離しか飛べない。だからスライドボードが近くにくるのを待って、ジャンプで飛び乗ろう。またボード上で、風に流されて落ちないように。



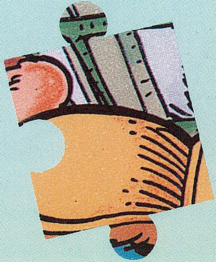
❷スライドボードから降りたら、ハットを取りにいく。下の足場から、逆立ちジャンプでハットを取ろう。風に流されるので、狭い足場で逆立ちするのがちょっと大変だぞ。
ハットを取ったら、エレベーターで上に昇り、ハシゴのかかっている段に移ろう。エレベーターの上でも、風に流され落ちないように注意。

❸右から飛んでくる弾のタイミングをみはからって、バッグを取ろう。弾の飛んでくる間隔があくまで、ハシゴの途中で待機だ。



❹弾のタイミングに注意して、道のアイテムを取ろう。道は弾の飛んでくる高さより上に設置する。道にジャンプで飛び乗れば、もう安全だ。安心して左のパラソルを取りにいこう。

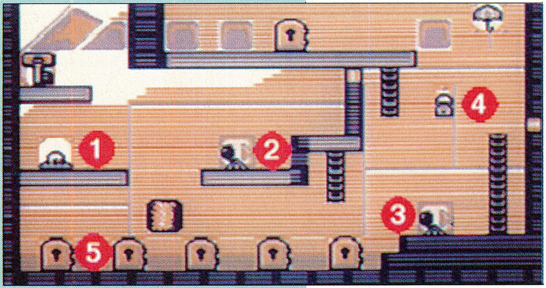
❺パラソルを取ったら、道が消えるまで、穴の真上で待機。ただし弾に当たりそうなときは、砲台の上で待っているほうが安全。カギを持ったら、左端から下に飛び降りだ。飛び降りたらすぐに、十字ボタンを右に入れよう。そうすれば、うまく風に乗り右に流されて、床に着地できる。



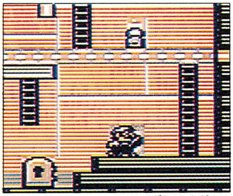
AIRPLANE 6 2

難易度……………………★★★
目標クリアタイム ………108/150

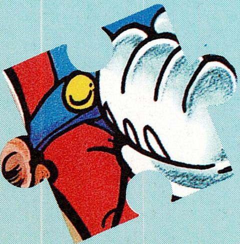
❶まず左に進んで、ハットを取りにいこう。上下する岩に飛び乗り、上に運んでもらうのだ。向かい風で押し戻されるので、慎重に飛び乗ろう。
❷ハットを取ったら、ジャンプで右側に飛び移る。スイッチを右に入れると、右のトビラが開く。❸にいくには、右から飛び降りるか、ハシゴで下に降りよう。



❸スイッチを右にすると、❹に床が出てくる。トビラが開いているので、床は左端まで伸びていく。これでカギへの進路を確保だ。



❹ハシゴを登り、バッグとパラソルを取ったら、左端のカギを持って戻ってくる。カギを床に置いて、すばやくハシゴを降り、❸のスイッチを左に戻そう。床が消えて、下に落ちてきたカギを回収だ。回収するまでにカギが消えてしまう場合は、上でカギをなるべく左側に置くようにしよう。床は左から消えていくので、カギを左側に置いたほうが、はやく落ちてくるのだ。
❺左から2番目以外のドアはニセ物。ドアの右の、上下する岩を越えるのは、岩が下まで落ちるまで待って、飛び乗って越えるのが安全。岩が昇り始めたときに、下を走り抜けることもできるが、向かい風だし、岩の上下する高さも低いので危険だ。



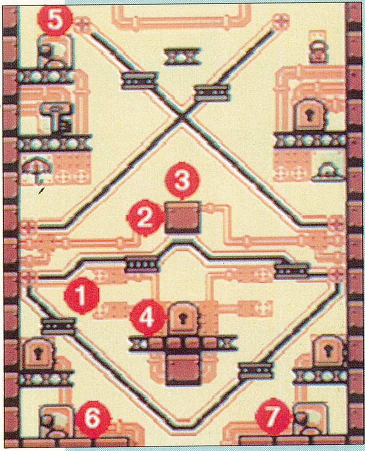
AIRPLANE 6 **3**

難易度 …………………………★★★
目標クリアタイム ………140/200

ナナメに移動するスライドボードの乗り降りが苦手だと、間違いなく苦労するだろう。また本物のドアは❹なので、間違わないように。スイッチはスライドボードの方向転換だ。スイッチを中央にすると、ボードは止まる。❺は、左上から右下のルートで移動しているボードのスイッチ。❻と❼はどちらも、V字ルートのボード1つと、左右ルートのボード1つを、コントロールするスイッチだ。

❶V字に移動するスライドボードに飛び乗り、端についたら左右に移動するスライドボードに乗り換える。

❷左右に移動するスライドボードが中央にくるとき、逆立ちジャンプして❸の足場に飛び乗ってやろう。



AIRPLANE 6 **4**

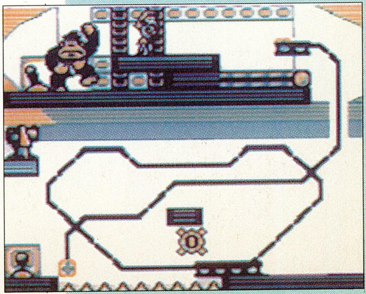
難易度 …………………………★★★
目標クリアタイム ………227/250

この面でコングが操作するスイッチは、回転移動しているスライドボードの方向を変えるスイッチだ。スイッチが右のときには、ボードが右回りになる。

左端にあるスイッチは、上に運んでくれるスライドボードの作動スイッチ。スイッチを左に入れると、スライドボードが動き出し、上への進路ができる。

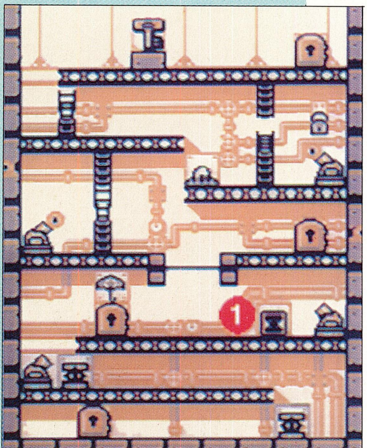
左端のスイッチのところには、スライドボードの回転が右回りのときに乗った方が楽にいける。左回りのときなら、上の方では飛んでくる弾をしゃがんでよけないとダメ。

左端についたら、スイッチを左に入れて、上へのスライドボードを作動させる。ボードに乗って運ばれている間は、スパークや弾に注意。



AIRPLANE 6 5

難易度 ……………………… ★★★
目標クリアタイム ………115/150



ルートとしては、上に昇って、カギを持ち、降りてくるだけなので簡単。本物のドアは、1番下の段のドアだ。

段を登っていくのは、バック宙返りがはやい。上の段の大砲が横に弾を発射しないときに、バック宙返りで登ろう。

大砲が弾を発射する方向は、横→ナナメ→上→ナナメ→横という順。全ての大砲が、同じタイミングで動作している。下から飛んでくる、ナナメに発射された弾には要注意。

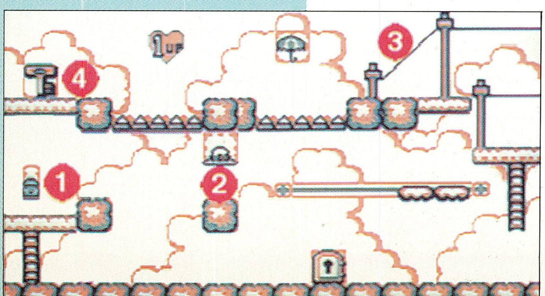
❶ジャンプ台のアイテムは、ロープの下に置いてロープをつかむのに使う。大砲が横に弾を発射しない間に大車輪ジャンプ。これでハットの段に一気に乗ろう。

AIRPLANE 6 6

難易度 ……………………… ★★★★
目標クリアタイム ………128/150

このステージも左から風が吹いている。❶→❷や、❹→❸では、追い風でのジャンプで、どのくらい飛び越せるのかという感覚をつかむのがポイントだ。

❸ナナメのロープで大車輪ジャンプして、❹まで飛んでいこう。向かい風なので、回転の勢いを十分につけないと❹まで届かないぞ。着地の反動で、トゲに転がり落ちないように。



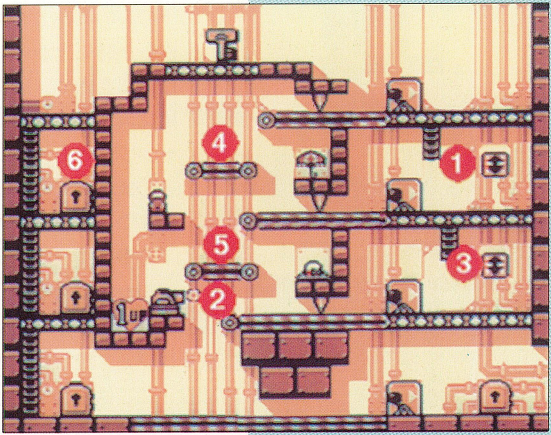
❹足場の端ギリギリに立ち、ジャンプで渡って戻ろう。ジャンプする前に、追い風に背中を押されると、トゲに落ちてしまうので注意。

AIRPLANE 6 7

難易度 ……………………★★★★
目標クリアタイム ………100/200

この面のスイッチは、ベルトコンベアの流れる方向を変えるスイッチだ。4つあるスイッチがすべて連動していて、スイッチを左に入れると全てのコンベアが左に流れ、右にするとその逆になる。

❶まずはアイテムを取りにいく。しゃがんだままベルトコンベアに運ばれて、左まで行こう。ハシゴを登り、上から❶に降りてくる。このとき画面の下ギリギリに❷があるので、そこにハシゴを設置しよう。



❶からハシゴで❸に降りる。

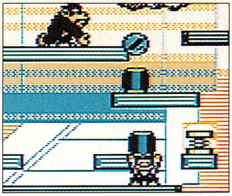
❸のハシゴは下に降りるために、床の下に設置する。急いでハシゴを降りて、左のベルトコンベアをしゃがんで通る。

❷のハシゴが消える前に登って、右にジャンプだ。うまく右のコンベアに乗れればOK。ジャンプで上に昇り、アイテムを取ろう。

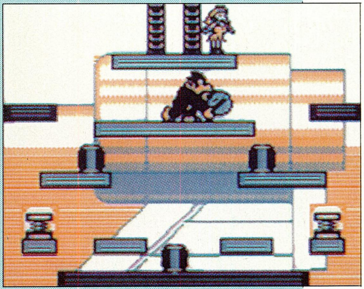
次は、カギを下に運んでいく作業だ。まずカギのところに行く。カギを持ったら右に行こう。スイッチを左に入れて、カギをコンベアに乗せる。カギが流されて❹に落ちたら、すばやくスイッチを右に切り替える。カギが右に流れて、下の段にたどり着けば成功だ。同じように、今度は❺に流し落として、スイッチを切り替えて下の段に運ぶ。最後の段はカギを左に流してから、急いで❸のハシゴで下に降りてカギを回収。あとは❻の本物のドアまで、カギを投げ上げるだけだ。

AIRPLANE 6 8

難易度 …………………………★★★
目標クリアタイム ………175/200



ここはコングとの対決が、今までよりも少し難しい。左から風が吹いているのに注意。ジャンプしたときに、追い風で飛びすぎて下に落ちないようにしよう。



下の段の両端の穴に落ちると死んでしまう。特に上から落ちたダメージで動けないときや、落ちて転がったときは、風に流されて穴に落ちやすい。またジャンプ台でも、ジャンプをミスして、そのまま穴に落ちてしまわないように気をつけよう。

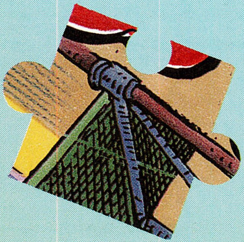
下で樽を持って上に昇る方法だと、毎回ジャンプ台を使うことになる。この方法は時間のムダ使いにもなるし、それ以上にジャンプミスをしたときがこわい。

やはり、ここは上の段で待つほうがいいだろう。風に流されて立つ位置がズレていくので、樽が止まるのを待っているときは、こまめに位置を修正して段から落ちないようにしよう。

逆立ちで樽を受け止める場合は、位置がズレると、受け止めそこなって死んでしまったりもする。どちらかというと、止まった樽だけを使って攻撃するほうが安全だ。

左から樽を投げつけるときは、追い風でジャンプすることになる。投げ終ったあと、下に落ちてしまうので、穴に落ちないようにしよう。

右からのときは、投げ終ったあとは大丈夫だ。だが、うっかり風に流されてしまうと、端から穴に落ちてしまう。それさえ注意すれば、こちらのほうが早くクリアできるだろう。

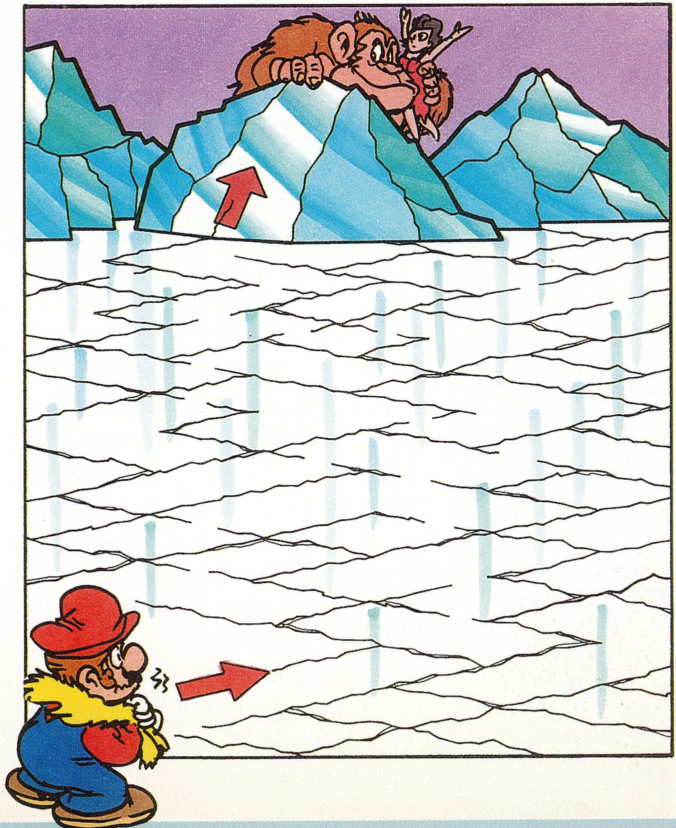


ステージ7

ICEBERG

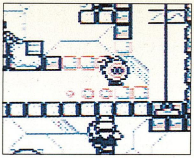
天井にはツララ、足場は氷。さむいよー。
早く氷山を越えないと、
マリオが風邪をひいちゃうよ。

★この迷路は氷のヒビ割れの上（線の上）をたどっていかないと、コングのところにたどりつけないよ。

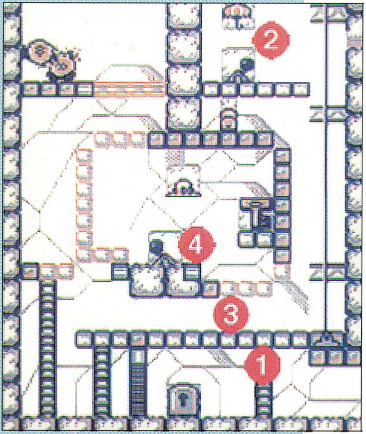


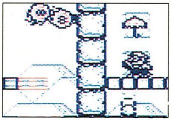
ICEBERG 7 1

難易度……………………★★★★★
目標クリアタイム…………99/150



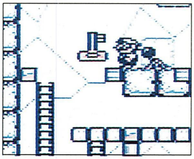
❶ここは、氷のブロックがジャマで上に昇ることができない。しばらくすると、火の玉がトコトコ歩いてきて氷を溶かしてくれるから、それを待って上へいこう。さらに右のエレベーターで上へ。途中バッグを拾うのも忘れないように。

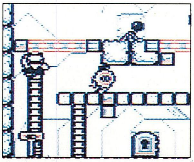




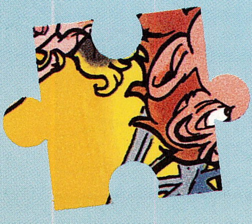
❷カサを取った後は、スイッチを左に倒し床をオープン。左に見える火の玉2匹を外に出してやるのだ。スイッチを切り替えるとエレベーターも下方向へと変わるので、それに乗って下へ。

❸ここで、火の玉がきて氷を溶かしてくれるのをじっと待つ。あらかじめ逆立ちをして待機すること。
火の玉が通過してブロックが消えたら、ジャンプしてカギを取る。





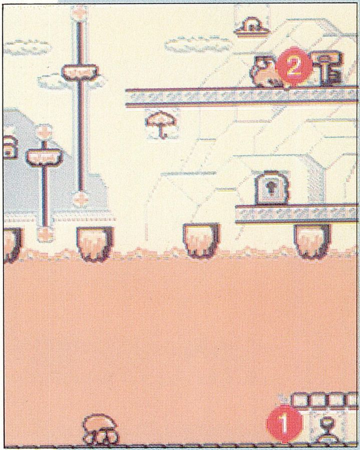
❹まずカギを左下に落としてから、スイッチを右に倒すとトビラの前のシャッターが開き、ハシゴの上に床ができる。すぐにハシゴを降りてカギを回収しよう。ぼやぼやしていると、カギが消えてやり直しになるぞ。
このとき、ハシゴの途中でAボタンを押すと、マリオはハシゴを離し、スムーズにカギの上に乗れる。カギをしょってトビラへ急ごう。



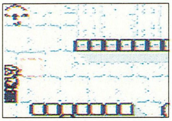
高い位置にあるパラソルは、スタート直後に取ってしまおう。左に進み、逆立ちからのハイジャンプでOKだ。そのまま海に飛び込んで、❶のスイッチへ。
❶このスイッチはマップ左上のエレベーターを作動させるもの。左右どちらに倒してもいい。海中にいるタコに捕まると、マリオは泳げなくなってしまう。十字ボタンをガチャガチャと左右に入れてふりほどこう。
❷氷の上の敵は、マリオを見つけるとキバをむいて向かってくる。こいつをジャンプで飛び越してかわし、カギを取ろう。カギを入手したら、エレベーターから海上の足場へ。この足場は、マリオの重みで沈んでいくから、すばやくジャンプで渡れ。

ICEBERG 7 2

難易度……★★
目標クリアタイム……118/150

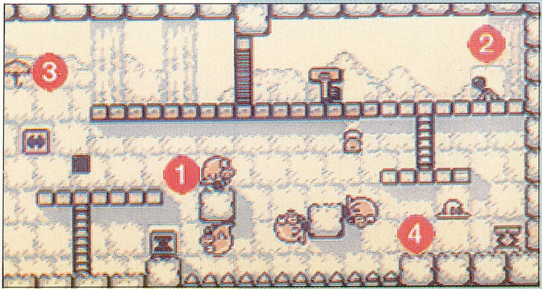


❶スタートしたら右へ。ブロックの回りを動く敵の、頭上から頭上へジャンプして進んでいこう。バッグとハットを取って❷へ。
❷スイッチで左のトビラを開けカギを取って進め。❸でカギを下に放り投げ、パラソルめがけてジャンプ。そのまま、ブロックのアイテムを取りマリオの下に設置して墜落死を防ぐ。あとは、❶と同じように右へ進むだけ。
❹トビラは隠れていて見えないが、ハットの左下の位置にある。



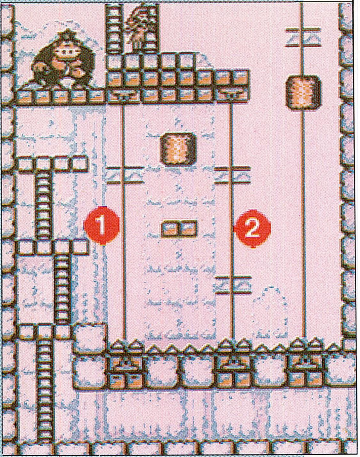
ICEBERG 7 3

難易度……★★★
目標クリアタイム……120/150



ICEBERG 7 4

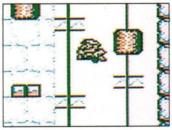
難易度 ……………………………★★★
目標クリアタイム ………130/150



エレベーターと上下する岩を利用しながら、ポリーンの所まで昇っていこう。エレベーターの方向は、コングがスイッチを引くことによって逆転する。カチッという音がしたら要注意だ。

❶最初のエレベーターの端に立つと、岩が落ちてくる。この上に乗り、すぐに❷のエレベーターへ進もう。岩に乗ったままぼんやりしていると、天井と岩にはさまれ、ペチャンコになってしまうぞ。

❷ここからいったん右のエレベーターに飛び移り、すぐに元のエレベーターに。右の岩を落として、その上に乗り上へいこう。



ICEBERG 7 5

難易度 ……………………………★★★
目標クリアタイム ………118/150

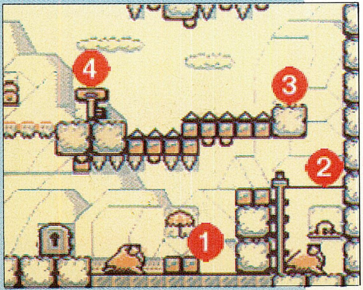
ツララが初登場する面だ。ツララは、マリオが近づくと天井から落ちてくる。しばらくすると消え、また天井に新しいツララができる。ツララの上には乗ることができるので、これを利用して進んでいく。
スタート位置から、ツララの落下と敵キャラに注意しながら右へ向かおう。

❶パラソルを取り、右のツララを落としてその上に乗る。逆立ちジャンプでさらに右へ進んでいく。

❷敵の頭上に乗り、ハットを取ってから大車輪ジャンプで上へ。

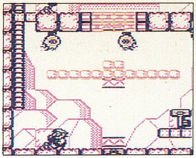
❸下はトゲ床なので、落ちたツララからツララへと、連続ジャンプで渡っていく。

❹カギをかつぎながらバッグを取りそのまま下へ。これでクリアだ。

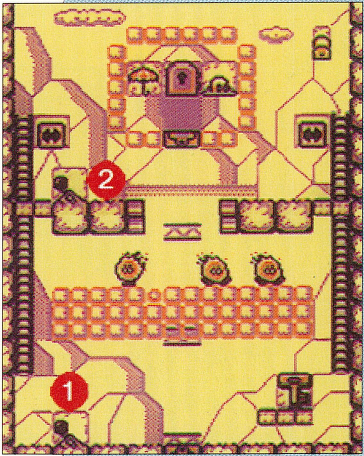


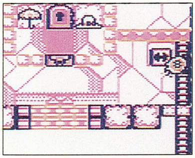
ICEBERG 7 **6**

難易度………………★★★★★
目標クリアタイム ………150/200

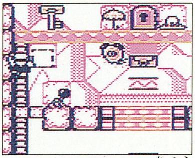


ここでのポイントは、火の玉にジャマな氷のブロックをうまく消してもらうこと。
❶スイッチを倒すとマップ中央のシャッター（床）が閉じる。火の玉がシャッターの所まできたら、タイミングをあわせてシャッターを開けて下の氷ブロックに落とす。これでエレベーターに乗って、上へ行けるようになる。一度に氷ブロックを消せない場合は、再び同じ手順で火の玉を誘導してやろう。

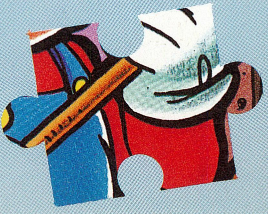




❷トビラの回りの氷ブロックも、火の玉を使って消す。火の玉が氷のところまで歩いていけるように、アイテムを取って道を設置する。誘導する火の玉は１匹でいいので、スイッチでシャッターを閉じて他の２匹の火の玉がこないようにしておいた方が安全だ。ジャマなブロックがなくなったら再び道をハシゴのすぐ上に設置する。



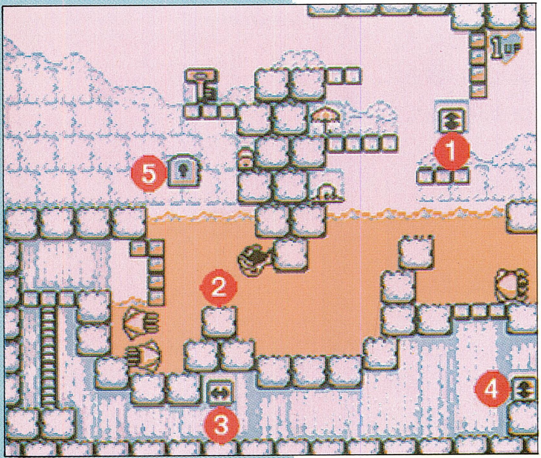
カギを道に投げ上げて上へ進もう。パラソル、ハットのアイテムはトビラの左右にあるので、カギを持ったままだと、両方のアイテムを取る前にクリアしてしまうおそれがある。確実にアイテムを手に入れたいのであれば、カギを持たない状態で先にアイテムを取っておくことをおすすめする。

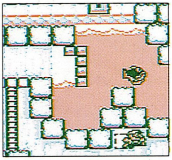


ICEBERG 7 7

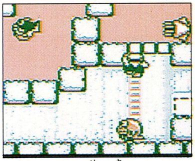
難易度……………………★★★★★
目標クリアタイム ………253/300

スタート位置から右へ向かい、まずパラソルとハットを先に取っておこう。1UPを取るなら❶のハシゴのアイテムを利用する。アイテムを取ったら、左へ戻りカギをかついで❷の場所へ行こう。
❷ここで敵キャラにカギを投げつけて倒し、左へ進んでハシゴを降りたら❸へ行こう。
❸道のアイテムを取って、トビラの下に設置

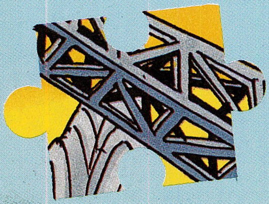




する。すぐに右へ走り、❹今度はハシゴをかけて上へ。道やハシゴは、一定時間で消えてしまうので、その前に次のアイテムを取って効果を持続させるのだ。

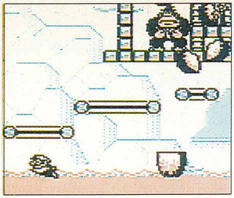


イカの動きに気をつけながら、海上へ行き、❶のアイテムを取る。
これは、道の効果を続かせるのが目的だから、どこに設置してもよい。また、どうしてもイカにやられてしまうという人は、あらかじめカギで倒しておくという手もある。
❺後はカギを取って、道が消える前にトビラにかけ込むだけ。バッグを取るなら、トビラの前をジャンプで飛び越そう。時間がかなりシビアなので急がないとダメだ。

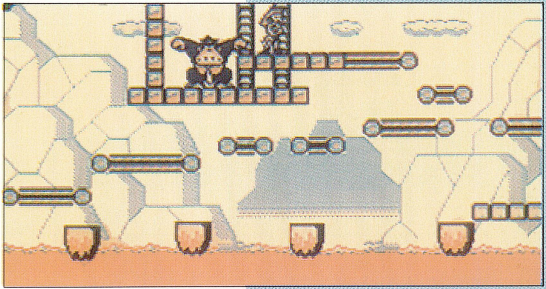


ICEBERG 7 8

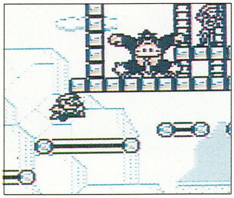
難易度 ………………………… ★★★
目標クリアタイム ………137/150

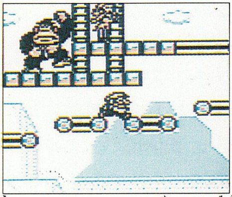


マップの右端がスタート地点。ここから海を泳いで左端へ進む。時々コングがジャンプして地震を起こし、上から障害物を落とす。Aボタンで海上を泳ぎながら、うまくかわしていこう。

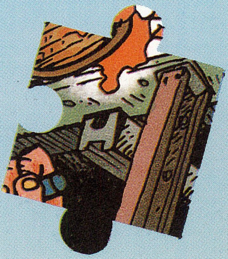


左端からベルトコンベアに乗るには、海上に浮く足場を利用する。ベルトコンベア上では、コングのジャンプにあわせてこちらもジャンプだ。これを忘れて地震の時に地面にいると、マリオは一時まひ状態になる。すると落下物に当たったり、海に落ちたりしてしまうぞ。





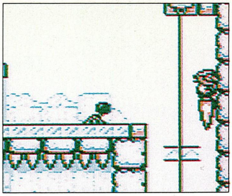
コングの真下あたりの間隔のせまいコンベアは、ジャンプしなくても走り抜けが可能。さっさとかけ抜けて右のコンベアへ飛び移れ。コングがジャンプしそうになかったら、ここから一気に宙返りジャンプで最上段のコンベアへ乗ると、少し時間を短縮できる。タイミングがあわなければ、右端のコンベアで待機すること。



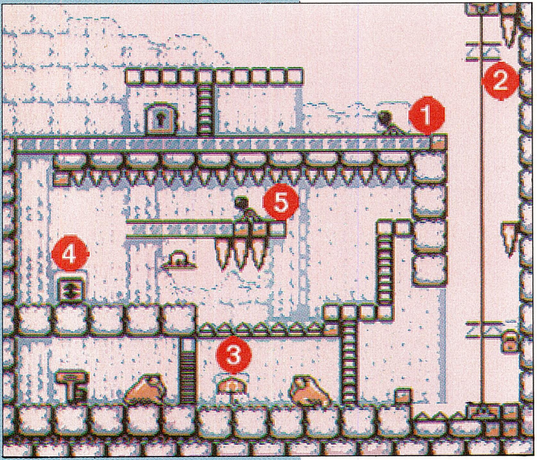
ICEBERG 7 9

難易度 ……………………★★★★★
目標クリアタイム ………200／250

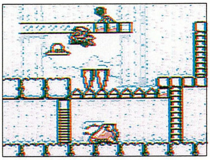
スタートしたら右へ走り、敵をジャンプでかわし❶のスイッチを右へ。エレベーターの方向を逆転しておく。



❷ツララを落とし、その上に乗って下まで降りる。突進してくる敵に気をつけながら左へ。



❸パラソルを取ったら、上のツララが3本トゲ床に落ちて、足場になる。すぐ右に戻り、ハシゴを上ってツララの足場を渡って左にいく。間に合わなくてツララが消えてしまったら、パラソルの位置まで戻り、新しいツララが落ちるのを待って再チャレンジしよう。



❹ハシゴのアイテムを取って❺のスイッチへ。スイッチを倒すと、カギの手前のトビラが開く。スイッチの右にも床ができるので、ハシゴを降りてカギを取りにいこう。カギを取ったら、右へ。敵キャラはカギで倒すこともできるが、最短時間クリアを目指すなら、ジャンプでかわしたほうがいい。マップ右端のエレベーターに乗って上へいきトビラに入るとクリアだが、敵が突進してくるので気をゆるさないように。

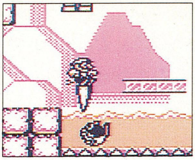


ICEBERG 7 **10**

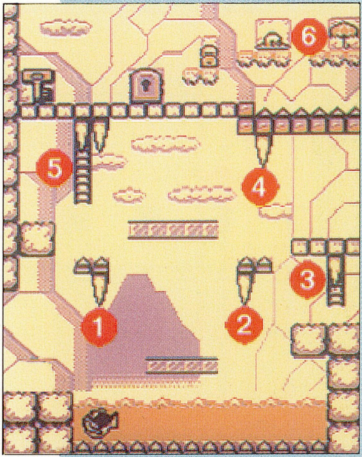
難易度……………………★★★★★
目標クリアタイム………124／150

ここは、落下途中のツララの上を足場にして、進んでいかなければならない。

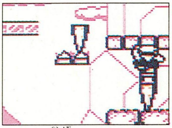
❶近くにいくとツララが落下するので、タイミングを見計らってジャンプ。落ちるツララの上でさらにジャンプして進む。



ここは逆立ちからのハイジャンプでも右の足場にはとどくが、ツララジャンプのタイミングを知るためにも練習しておくといいぞ。

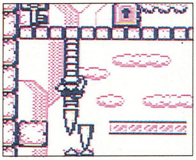


❷も❶同様、ツララを利用して進む。下の海には、敵が待ち受けているから落ちないようにしよう。



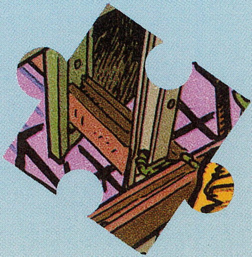
❸ハシゴの下にツララが落ちるのを待って、ツララの上からハシゴを登っていく。

❹落下するツララの上をジャンプして左へ。または、トゲ床にツララが落ちるのを待って、それを足場に進んでもいい。



❺ここはハシゴが途中で切れているので、落下途中のツララを足場にハシゴを登らなくてはならない。ツララに飛び乗ったら、すぐに十字ボタンを上に入れよう。タイミングが難しいので、失敗したらいったん左の足場で待機して再チャレンジするといい。

❻バッグ、ハット、パラソルの下の足場はマリオの重みで落ちるブロック。落下する前にジャンプですばやく飛び移って、アイテムを取ろう。

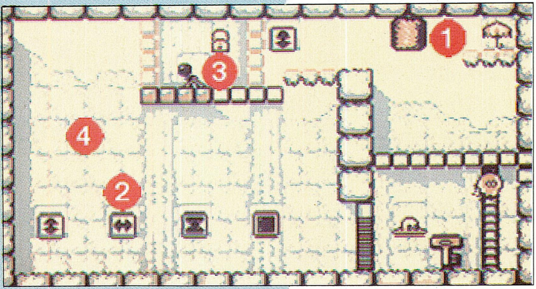


ICEBERG 7 11

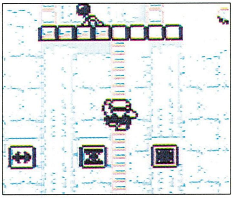
難易度……………………★★★★
目標クリアタイム………162／200

❶マップ右上のパラソルを取るには、その左の岩を使う。岩を落下させ、その上に乗り右にジャンプすればOKだ。あまり高い位置からだと、ジャンプのとき天井に頭をぶつけてしまう。パラソルを取った後は、同じように岩の上から左へ。ハシゴのアイテムを使うか、落ちるブロックに乗って下に行く。

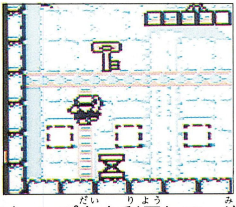
❷ハシゴのアイテムを取って写真のように設置。ハシゴを登る前にジャンプ台のアイテムを取っておくと、時間に余裕ができる。



❸スイッチを倒しカギの左のトビラを開けて下へ行く。このときアイテムの効果が切れそうなら、火の玉が氷のブロックを消しにくるのを待つといい。

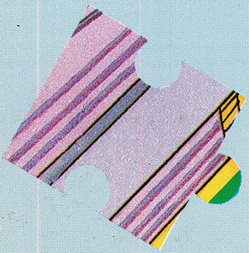


カギを取ったら再びカーソルを利用する。



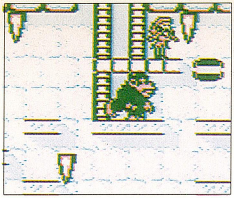
道を❹の隠れているトビラのすぐ下に設置する。ハシゴを道にかけた後、ジャンプ台を利用して、道の上にカギを投げ上げること。後は、ハシゴを登ってカギをひろい、トビラに向かうだけ。

ハシゴを使わなくても、ジャンプ台とブロックのアイテムを組み合わせて、道に登る方法もある。



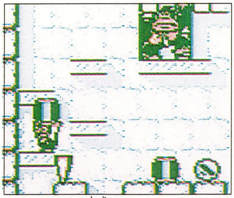
ICEBERG 7　12

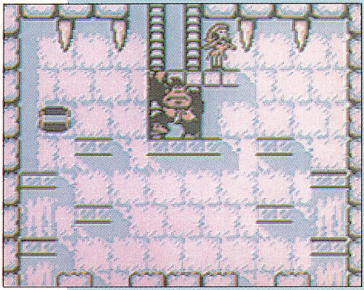
難易度……★★
目標クリアタイム……124／150



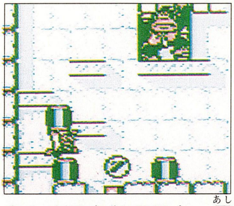
ラストはもちろんコングとの対決だ。例によって、樽を3発コングにぶつけるとクリアになる。

他の面と違っているのは、天井からツララが落ちてくるという点。これさえ気をつけておけば、楽勝でクリアできるぞ。ツララは一度落ちると、新しく再生するのに少し時間がかかる。この時がチャンスだ。わざとツララを落としておいてから、速攻でコングをかたづけてしまおう。





樽が落ちて地面に立つのは、左右と中央の3カ所。この場所は決まっているので、しっかり覚えておくこと。地面に立たないでそのまま、穴に落ちてくる樽もあるので、ぶつからないよう気をつけよう。



氷の足場はツルツルで滑りやすい。あんまりあわてると、足場から滑り落ちてツララのえじきになったり、穴に落ちてやられてしまう。クリアを急ぐあまり、つまらないところで失敗して、死んじゃうことのないように。

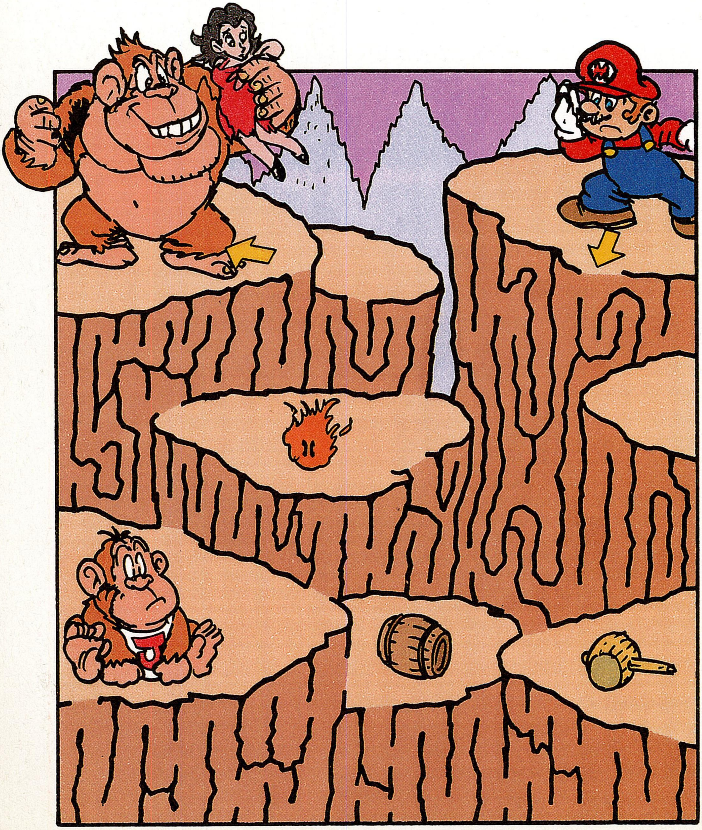




ステージ8

ROCKY-VALLEY

岩山を登るだけでも大変なのに、
泳いで滝を渡らなくちゃいけない時もある。
タフなコングに負けるな。

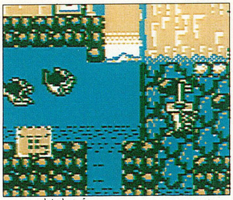


ROCKY-VALLY 8 **1**

難易度……………………★★★
目標クリアタイム ………160/200

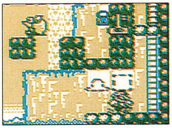
❶カギが水中にあるので、サカナをうまくかわして、カギを取りにいこう。

❷カギを持ったら、穴に落ちないようにジャンプで右に渡り、

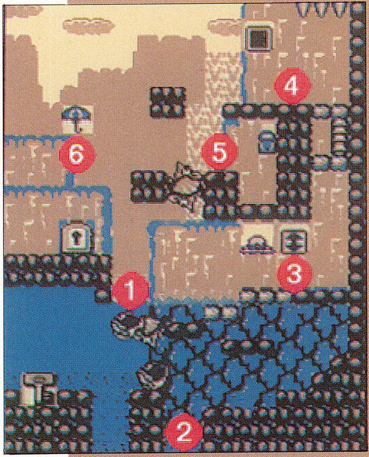


右端まで来たら先にカギを投げ上げておいて、水中から脱出だ。

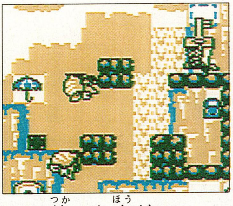
❸まずカギを回収する。そしてハットを取ったら、次はカギの投げ上げだ。このとき、ハットのところで投げ上げてはダメだ。カギのところまで回っていくのに時間がかかってしまい、回収する寸前にカギが消えてしまうぞ。



ここではハシゴのアイテムのところで、真上にカギを投げ上げるのだ。そうすれば、カギはカベをすり抜けて❹の足場まで昇っていく。その間にハシゴを右端に置いて、急いでハシゴを登りカギを回収しよう。



❹ブロックのアイテムは❻に置いて、パラソルを取るときの足場にする。足場がなくてもパラソルは取れるが、



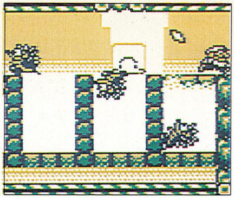
安全に着地するためには使った方がいい。

❺バッグを取ったら、ぐるぐる回る敵が足場の下を歩いているうちに、ダッシュで❻まで渡っていこう。最後にパラソルを取って全アイテムを手に入れたら、すみやかに下のドアまで降りていこう。



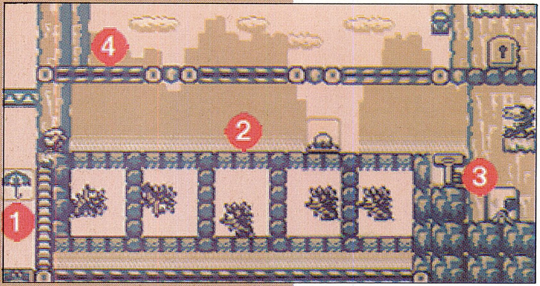
ROCKY-VALLY 8 **2**

難易度……………………★★★★
目標クリアタイム ………176/200

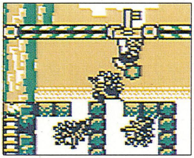


❶まず、エレベーターの途中にあるパラソルを取っておく。

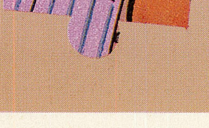
❷乗ると消えてしまう床は、敵キャラを閉じ込めている小部屋の天井だ。天井を1ブロックでも開けてしまうと、中の敵が出てきてしまい厄介だ。うまくジャンプして消えない床のところを渡っていこう。ジャンプ中は、敵の弾にあたらないように。またハットは床をジャンプして渡っているときに、取れてしまう。ハットを取るためにわざわざ余計なことをして、敵を出してしまうのはかえって損だ。



❸スイッチを左に入れれば、エレベーターの方向が上に切り替わる。カギを持ったら、来たときと同じように、敵を出さないようにジャンプしてエレベーターに戻ろう。



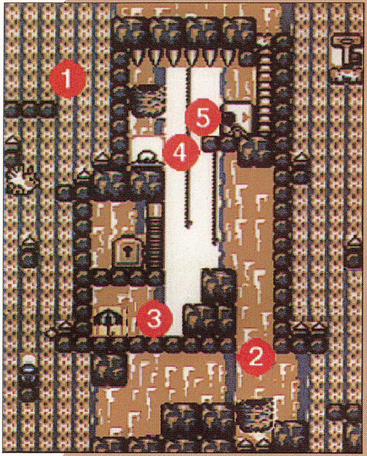
❹エレベーターで上段に昇ったら、ベルトコンベアを右に進んでドアに向かおう。コンベアのつなぎ目は、乗ると落ち始めるブロックだ。このブロックに乗って下に落ちてしまうと、敵を小部屋から出してしまうことになる。つなぎ目はジャンプで飛び越すか、落ち始める前に急いでかけ抜けよう。ドアに入る前に、バッグを取り忘れるな。



ROCKY-VALLY
8　3

難易度……………………★★★★★
目標クリアタイム ………165/200

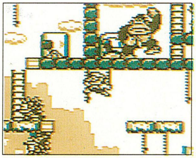
❶滝の流れに逆らって泳ぐことで、流れ落ちるのに少しブレーキがかかる。ブレーキをかけながら、左右移動でうまくトゲをよけよう。バッグは、ナナメ下に泳いでかすめ取れ。❷岩に飛び乗り、上まで運んでもらう。❸のパラソルを取ったらロープで❺に登ろう。❹で、ハットを取るのも忘れずに。鳥の落とすフンに気をつけて、すばやく登ろう。❺スイッチを右にすれば、ドアのトビラが開く。このあとはカギを持ち、滝を下って、回り込んでドアに向かえ。だがカギを持っていると、泳いでいるときにブレーキをかけられない。ムダのない動きでトゲをかわしていかないと、トゲに突っ込んでしまうぞ。



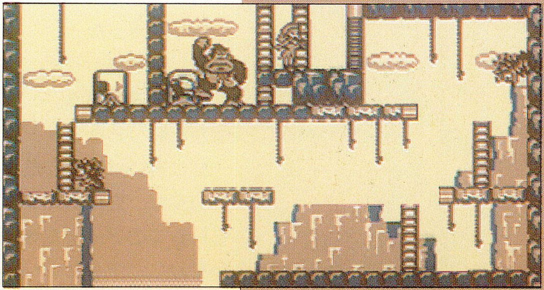
ROCKY-VALLY
8　4

難易度……………………★★★
目標クリアタイム ………165/200

コングはスイッチを操作し、床を開閉してジャマをしてくる。特に、左の床にいるときに床を開けられると、下の穴に落ちて死んでしまう。コングがスイッチ操作をはじめたら、安全な足場に戻るか、ロープにぶらさがるかして、落下を回避だ。



ポリーンを助けにいくためには、左上のスイッチを右に変えて、トビラを開けないといけない。敵に注意して、スイッチを切り替えろ。

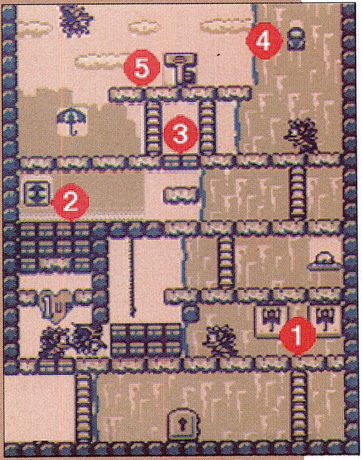


ROCKY-VALLY 8 **5**

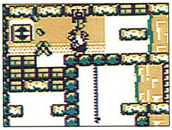
難易度 ……………………★★★★
目標クリアタイム ………150/200

この面では、バック宙返りを駆使して、ハンマーを上まで持っていかないとクリアできない。失敗してもあきらめずに、根気よくチャレンジするしか道はないのだ。

❶右のハシゴを登り、ハンマーを取って左のブロックを壊そう。その先では敵キャラを倒しつつ、床のブロックも壊して、帰り道を確保しておく。もちろん1UPも取っておこう。



❷では❶からハンマーを持ってきて、帰り道を切り開く作業だ。

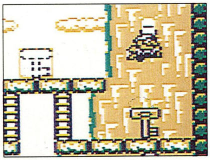


ハンマーを持っていくには、まずハンマーを上に投げ上げておいてから、バック宙返りで上の段に乗る。そして上の段で落ちてくるハンマーをキャッチだ。

2段上に持って上がらないといけないので、途中で時間をロスしていると、到着する前にハンマーが消えてしまう。すばやくバック宙返りできるようになろう。

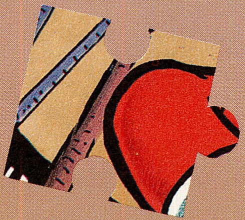
❸このブロックも、ハンマーを持ってきて壊しておこう。敵キャラも倒せば、後がラクだ。

❹バッグを取るには、最上段からジャンプするか、下にカギを置いてカギを足場にジャンプだ。



❺カギを持ったら、パラソルを取って下のドアに向かおう。

❷から降りるときは、一気に飛び降りると危ない。順番に段を降りていくか、先にカギを投げ落としておいてからハシゴのアイテムを置き、ハシゴで降りていくかしたほうがいい。



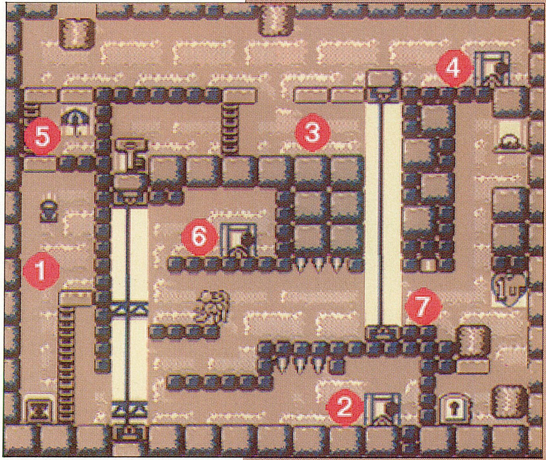
ROCKY-VALLY
8　**6**

難易度………………………★★★
目標クリアタイム　………140/200

この面では、スイッチの切り替えをしてエレベーターの方向を変え、昇り降りをしないといけない。スイッチはエレベーターの方向と、ドアへいく途中のトビラの開閉をおこなう。

❶ジャンプ台を利用して、バッグを取りにいこう。ハシゴを登った段の高さに、カーソルを置く。そしてハシゴを登って、ジャンプ台が消える前にジャンプでバッグを取る。

❷スイッチを右にして、右のエレベーターを昇りにしよう。スイッチは全て連動しているので、エレベーターの切り替えは❻のスイッチでしてもいい。その後は、右のエレベーターに乗って❸まで行こう。

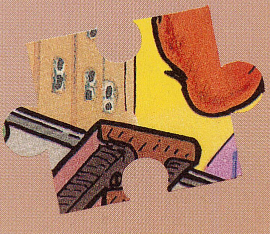


❸の場所まできたら、すぐに❹に行って、スイッチを左に戻しておこう。バック宙返りで上の段に乗るとラクだ。それが苦手なら、岩を使うか、左からハシゴを登ってジャンプで右に飛び乗る。

❺次にパラソルを取りにいく。岩が上下する距離は短いので、すばやくかけ抜けよう。これで上段でするべきことはすべてクリア。カギを持って、エレベーターで下に降りよう。

❻左のエレベーターで昇って、スイッチを右に切り替えトビラを開こう。

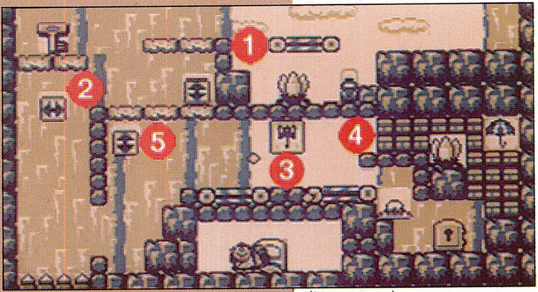
❼トビラの先では、落ちてきた岩に乗ってハットを取りにいく。右端の岩が落ちたすきに、1UPを取ってドアにかけ込もう。



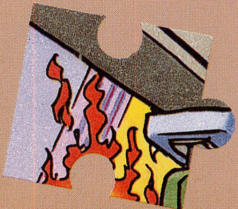
ROCKY-VALLY 8 **7**

難易度 ……………………★★★★
目標クリアタイム ………145/200

❶敵キャラは、3方向に弾を出す。プルプル震えるのが、弾を出すサインなので覚えておこう。
先に左端からカギを持ってきて、敵にカギを投げつけて倒してしまおう。バッグを取るのがラクになるし、このあと下の段に行ったときにも安全だ。時間のムダだと思わずに、きちんとやっつけておいた方がいいぞ。



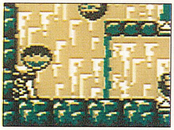
❷カギを持ったら下に降りよう。うまく飛び降りて、途中で道のアイテムを取る。カーソルをトゲの上に置いて、道でトゲをおおってしまおう。こうすれば、飛び降りても死ぬことはないので大丈夫。道が消える前に、着地のショックで落としてしまったカギを回収し、右にかけ込もう。
❸一度カギをハンマーの下の床に置いて、ハンマーを持とう。
❹手前でハンマーを投げ上げて、急いでジャンプして段に乗ろう。落ちてくるハンマーをキャッチしたら、ブロックを壊して掘り進め。カギが消えそうになったら、ひとまず作業は中断だ。カギを回収し、もう一度置きなおして再開しよう。カギが消えてしまったときは、❺のハシゴを使って上に登り、カギをもう一度持ってくる。
どうしてもハンマーのキャッチが苦手なら、パラソルはあきらめよう。右のベルトコンベアが右方向に流れているときに、カギをコンベアに置き、しゃがんでカギと一緒に流されていってすきまを通過だ。



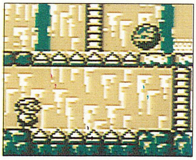
ROCKY-VALLY
8 **8**

難易度……………………★★★★★
目標クリアタイム ………180/200

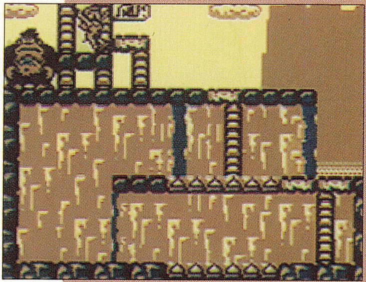
ここではコングが岩を転がしてくる。この岩を利用しないと、トゲを越えて進んでいくことはできないのだ。



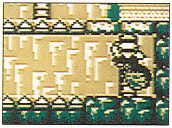
また落ちてくる岩は、逆立ちでけ飛ばすことができるが、止まらないので攻撃道具としては利用できない。



トゲの手前まで進んだら、岩が転がってくるまで待とう。トゲがある方向に岩が転がり落ちてきたら、タイミングを合わせてジャンプして飛び乗る。このとき、トゲの手前ギリギリに立っていると、タイミングを合わせやすいぞ。

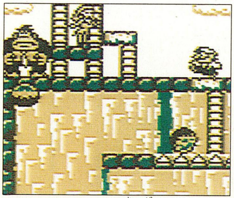


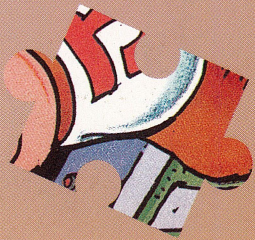
岩に乗っているときも、油断してはいけない。乗った位置が悪いと、岩からずり落ちてしまうのだ。



岩に乗ってトゲを越えていったら、ハシゴのところですばやく岩からハシゴに移り、登っていこう。登りきって上の段に立つときは、岩が上から落ちてこないのを確認しないと危険だ。

中段から最上段へ行くのも、同じやりかたで大丈夫。ただし、最上段に立つのは、コングが岩を下に投げつけようとするスキをついたほうがいい。岩が転がってこない間に、かけ込んで、ハシゴを登ってポリーンを助けにいこう。



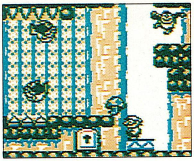


ROCKY-VALLY 8

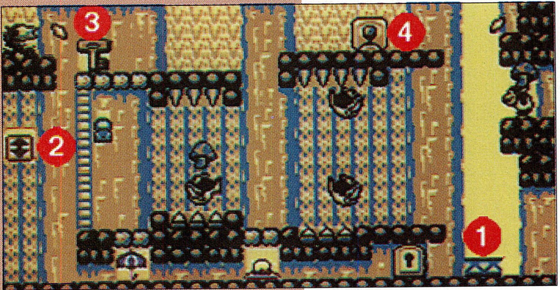
9

難易度 ……………………★★★★
目標クリアタイム ………166/200

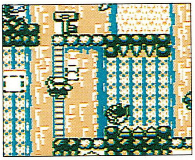
この面では、ジュニアが投げるキノコが重要な役割をはたすことを覚えておこう。また中央の滝は流れが強く、泳いでいこうとすれば、まちがいなく敵にやられるぞ。



❶ゲームスタート地点。ここで待機して、ジュニアが投げるキノコにわざと当たろう。チビマリオになって左へ走り❷へ。



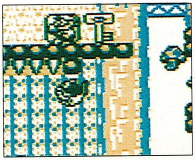
❷ハシゴのアイテムを取り、バッグの横に設置。カギまでのルートをつくる。



アイテムを取るには、右下から逆立ちハイジャンプを使おう。Aボタン連射で滝を上っていってもいいが、ハイジャンプの方がだんぜん早い。
右から飛んでくるキノコに当たらないように気をつけて進むこと。

❸カギを取ったら右へダッシュ。左の敵が吐き出す弾には注意が必要。

❹ここでいったんカギを置いてスイッチを左に倒す。すると右のエレベーターが作動して、下に降りることができるのだ。ここでキノコに当たってしまったら、カギが消えてしまい、今までの苦労も水の泡。ジャンプなどでうまくかわせ。

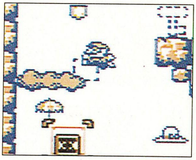




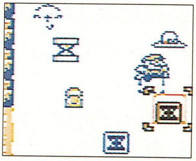
ROCKY-VALLY
8 **10**

難易度……………………★★★★★
目標クリアタイム ………190/200

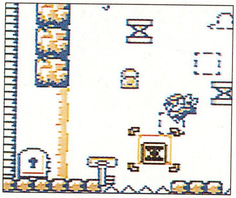
左から強風が吹く難所。ジャンプ台のアイテムをうまく使いながら、降りていこう。その場合、アイテムの設置位置がポイントだ。
落ちる岩に乗りながら❶へ。マップ左上の1UPを取るなら、その右のジャンプ台をカギの左下に設置して戻る。
❶カギを取ったら、左方向に投げ捨て、トビラの右横に落ちるようにする。



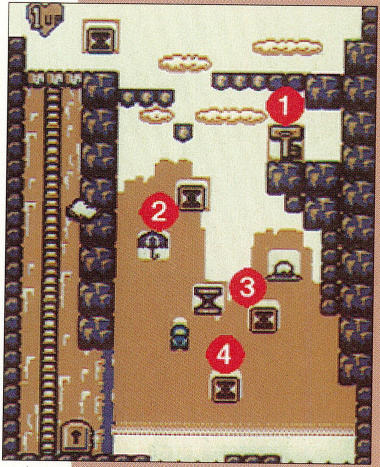
飛び降りて❷のアイテムを取り、パラソルの右下に設置しマリオの墜落を防ぐ。パラソルを取って、今度は右にジャンプ。



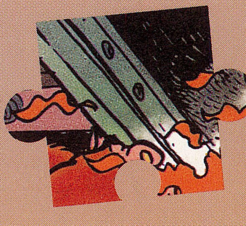
❸のアイテムを取ってハットの2ブロックくらい下にジャンプ台を置こう。ハットを入手したら、さらに❹を取りその左下に置く。



そのままジャンプ台に降り、ジャンプでバッグを取りカギの上に着地して持ち上げてトビラにかけ込む。

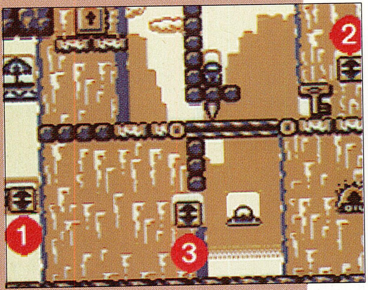


文章だけでは、なかなかわかりにくいので、写真とマップを見てアイテムの設置位置を確認すること。
あまりモタモタしていると、カギが消えてしまうので、やり直しになってしまう。クリア時間を気にしないなら、左のハシゴを登って、何度か落下してアイテムを集めてもいい。



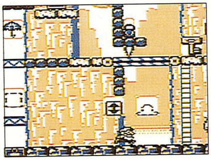
ROCKY-VALLY
8 **11**

難易度……………………★★★★
目標クリアタイム ………174/200

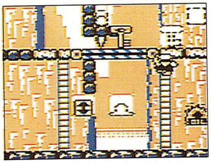


3つのハシゴのアイテムを使う順番、ハシゴをかける位置が重要なポイントになってくる。ムダに動き回っていると、時間切れでハシゴが消えてしまうので要注意。

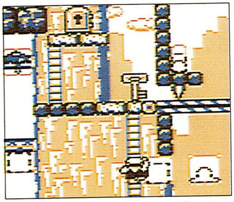
スタート後に、まずハットを取って左へ走る。逆立ちハイジャンプで、❶のアイテムを取り、カギの下にハシゴをかける。すぐに右に戻って❷へと急ごう。



❷のハシゴは、❸の左横あたりに設置する。バッグを入手し、カギを持ち上げベルトコンベアに置き、移動させる。



今度は❸のハシゴを取って、トビラが乗っている足場のいちばん左にかけよう。

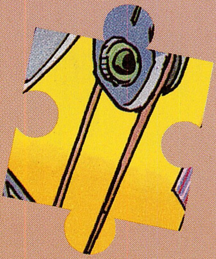


❷でかけたハシゴを上り、カギを入手する。そのまま左へ走ってパラソルを取る。

トビラの下の足場にカギを投げ上げ、ハシゴを登れば、効果が切れるぎりぎりのところで間に合うはず。

トビラの前でカギを持ち上げれば、めでたく面クリアだ。

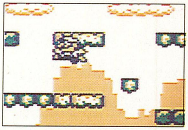
失敗したら、左のエレベーターで下に降りて、カギを取り直すしかない。バッグなどのアイテムは入手済みなので、少し時間にも余裕ができる。

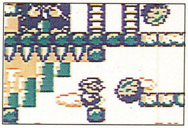


ROCKY-VALLY 8 **12**

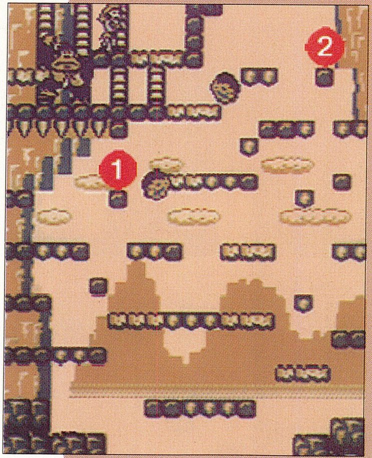
難易度 …………………………★★★★
目標クリアタイム ………150/200

ポリーンの所までかけ上がるボス面。マリオが上に乗ると、落下するブロックがたくさんあるのでクリアは困難。できるだけ固定されたブロックに乗り、上に昇っていこう。





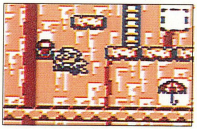
コングが投げてくる岩にも要注意。この岩は逆立ち状態だとはね返せる。また岩の上に乗ることもできるので、覚えておくと、いざという時に役に立つ。とりあえず❶をめざし、タイミングを見て❷へというルートがおすすめ。岩の攻撃の合間をぬってゴールをめざせ。



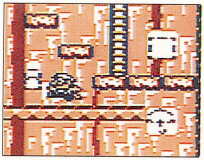
ROCKY-VALLY 8 **13**

難易度 …………………………★★
目標クリアタイム ………112/150

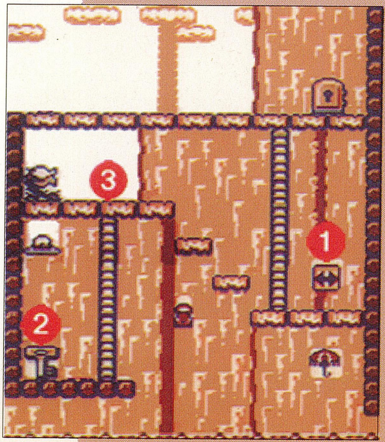
❶道のアイテムを取りにいき、パラソルのすぐ下に置く。バッグとパラソルを手に入れ左へ。カギの上から逆立ちジャンプでハットを取る。



右のハシゴを上り、再び❶のアイテムを取りにいこう。今度は、パラソルのあった位置と同じ高さに道をつくる。カギ入手後のルートをつくるわけだ。



❷カギを取り、道をジャンプで進み❸へ。ここではカギを真上に投げ上げ、急いで右のハシゴを登って回収しにいこう。

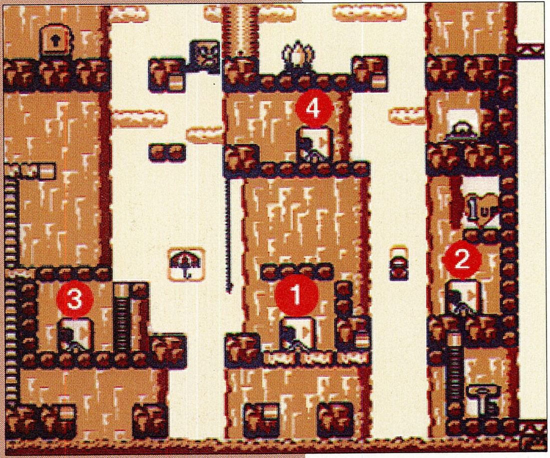


ROCKY-VALLY 8 **14**

難易度 ★★★★
目標クリアタイム 100/200

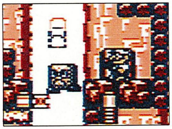
スイッチが4つもある難解な面。スイッチの操作によってどこが変化するかをしっかり把握しておこう。スタート地点のすぐ左のハシゴを登って❶へ行こう。スイッチを右に倒すと、海の上に足場ができるぞ。

❷のスイッチを右に倒すと、スイッチの左に床ができ、カギの手前のトビラも開く。さらに❸の手前のトビラも開くのだ。左へ戻り❸へ。スイッチを倒し、頭上に床の足場をつくる。

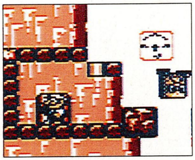


❹スイッチを操作して、上の2匹の敵キャラの足場を消し下に落とす。右側のハットもついでに取ろう。

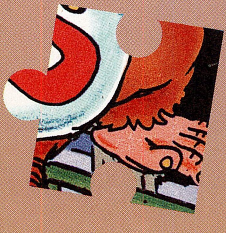
❷へ戻りスイッチを操作して右の敵をさらに下に落とす。上の1UPを取るなら、敵を落とす前に左から敵の頭へ逆立ちで飛び乗り、さらにジャンプすればいい。



敵を落としたらスイッチを右に戻して❸へ。❸のスイッチを左に倒して、もう1匹の敵も海に落とす。



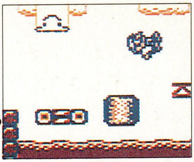
これで準備はOK。マップ最下段を、❶でつくっておいた床と敵の頭を足場にして右へ進み、カギを取ってエレベーターで上へ。最後に花の姿の敵をカギで倒したらトビラをめざそう。



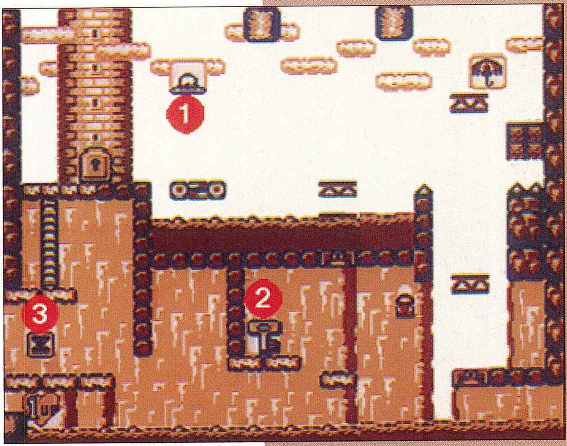
ROCKY-VALLY
8 **15**

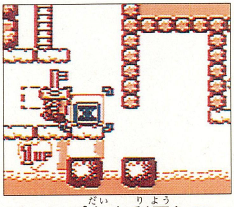
難易度……★★★
目標クリアタイム……214/250

スタートしたら❶へ向かう。ハットはベルトコンベアを足場に逆立ちハイジャンプで取ろう。コンベアの幅が短いのでうっかり下に落ちないように。

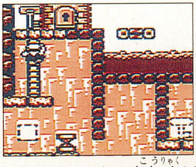


コンベアから右の岩の上に進み、さらにエレベーターに乗って右へ。逆立ちジャンプを使うとラクだ。次の岩とエレベーターも同じように進んでいこう。エレベーターで下へ移動し❷へ。❷カギを取ったら海の上を足場が漂ってくるのを待って飛び乗る。この足場はマリオの重みによって沈むので、Aボタン連射で小さくジャンプを繰り返そう。❸ジャンプ台のアイテムを取ったら、すぐ右に設置してやろう。





ジャンプ台を利用して上の足場へ飛び乗る。後はカギを真上に投げ上げて、ハシゴで上へ登るだけ。複雑な謎は何もない。気をゆるめさえしなければ攻略は簡単だ。

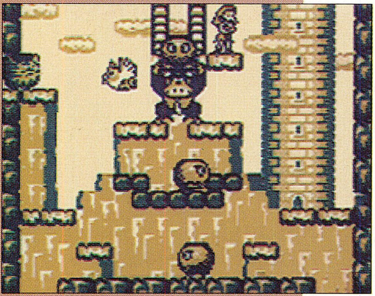




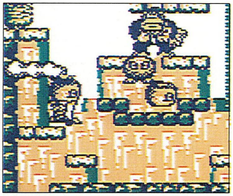
ROCKY-VALLY 8 **16**

難易度 ……………………………★★★
目標クリアタイム ………118/150

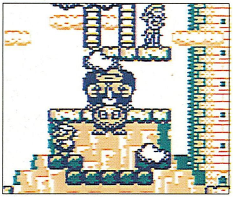
最終面は持ち上げた敵キャラを、3回コングに当てればクリアとなる。楽勝パターンのように思えるかもしれないが、実は意外に障害が多いのだ。左から右へと強い風が吹いているので、からだごと風に吹き飛ばされそうになる。それに巣からは鳥が飛び出して、タマゴ落としの攻撃をしてくるぞ。



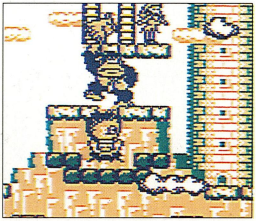
またコングが投げつけてくる敵キャラにも注意が必要。強風にあおられたときに、こいつをよけそこねて接触するとアウトだ。

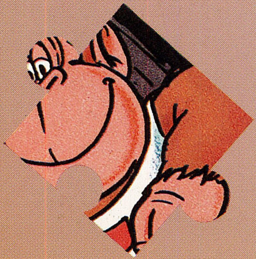


敵を持ち上げた状態で、上に昇りたいのなら、左側の足場から画面中央の足場にいくこと。右からだと向かい風になって、ジャンプしても足場までとどかない。



最良の攻撃ポジションは、画面中央の足場。ここでコングが真下に落としてくる敵を待っているといい。敵を持ち上げたら、真上にジャンプしてコングめがけて投げ上げてやろう。



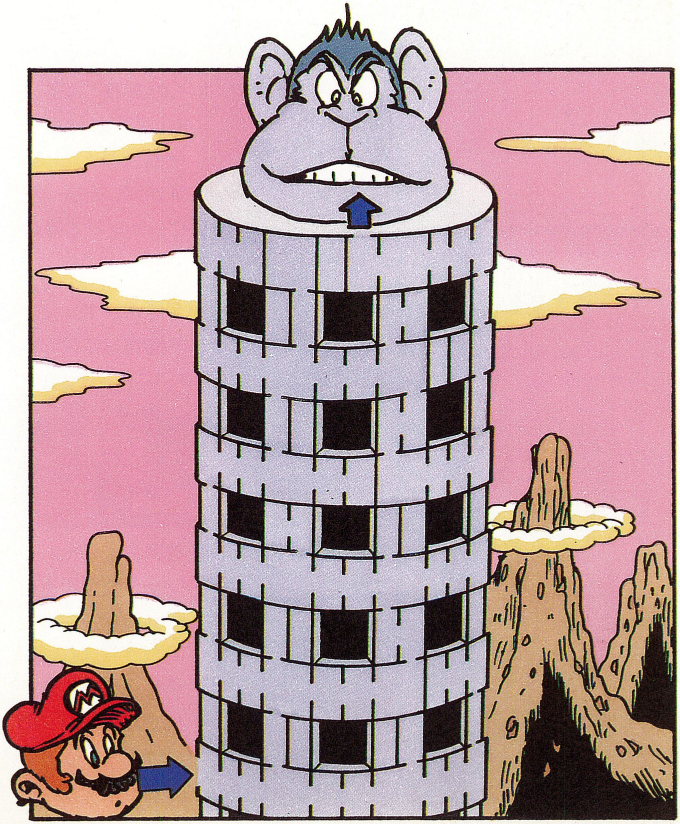


敵を待つ間は、鳥のタマゴ攻撃や体当たりに気をつけろ。しゃがんでかわすか、それが無理ならいったん下段に降りて出直しだ。

ステージ9

TOWER

岩山の頂上に建つ大きな塔。
てっぺんにはコングの顔が…。
ここはコングの住みからしいぞ。ウワサだけどね。



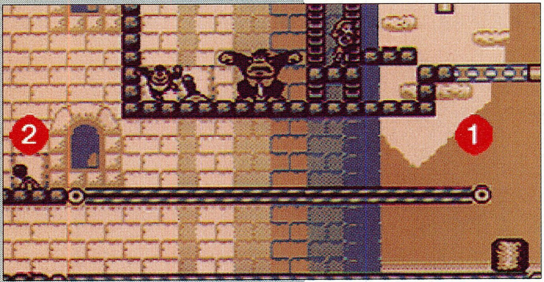
TOWER 9 1

難易度……★★★
目標クリアタイム……172/200

長いベルトコンベアに乗っていると、コングが上でジャンプをして物を落としてくる。コンベアはジャンプしながら渡ろう。

❶右手にある岩は、マリオが接近すると落下する。これに乗って上段の左端にジャンプ。上段のコンベアでは、敵キャラと地震による落下物に注意しながら❷へ。

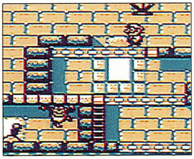
❷スイッチを倒し、ポリーンの右のトビラを開ける。右に戻って岩の上で、ジュニアがスイッチを切り替えて上の床が開くのを待つ。逆立ちしていれば落下物もこわくない。床が開いたら一気にジャンプで進め。

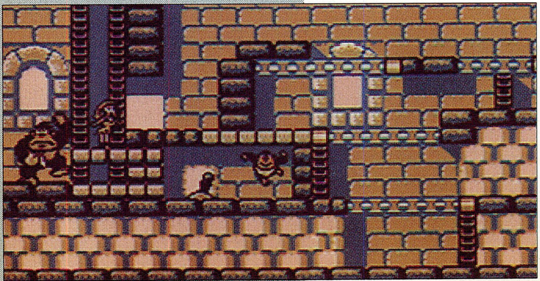


TOWER 9 2

難易度……★★★
目標クリアタイム……180/200

ファザー・コングはジャッキをポンポン投げつけ、ジュニアはスイッチを操作して床の開閉をする。床がある間に一気に最上段まで上り、ジャッキの動きに気をつけながら左へ走ろう。ここでたいせつなのは、ジャッキの動きを見切ること。ジャッキの下をくぐれる安全地帯を見つけられれば簡単にクリアできるはずだ。コングの投げるジャッキをかわしたら思い切ってゴールまでつっぱしれ！

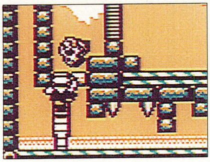




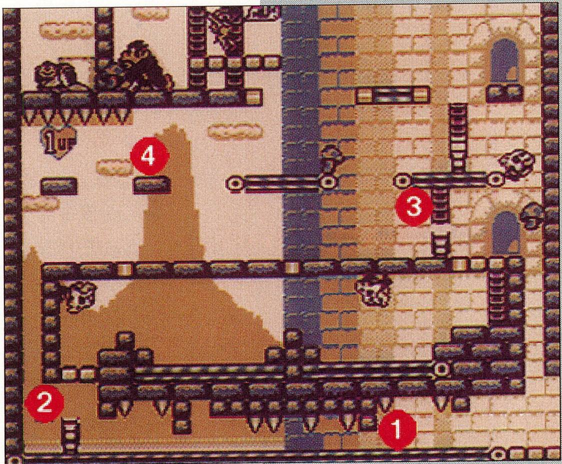
TOWER 9 3

難易度……………………★★★★
目標クリアタイム ………160/200

❶ここでは、天井のトゲに当たらないようにしゃがんだままコンベアの流れに乗る。右端で、キノコを待って小さくなっていく手もあるが、時間をムダにしたくないのならやめた方がいい。

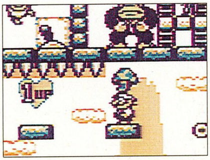


❷下のハシゴが伸びきった状態になると上へ進める。トビラがしまっていて敵が閉じ込められている間は、ハシゴで待機。ジュニアがスイッチでトビラを開けるのを待つ。敵に注意しながらコンベアを右へ。

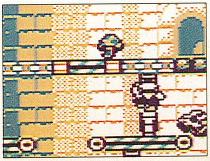


❸コンベアの回りを敵がうろついている。ハシゴの登り降りで敵をうまくかわして進もう。

❹この1UPを取るなら手前の足場で、コングが落とすキノコに当たって小さくならないとダメ。大きいままだと、天井のトゲにぶつかってやられてしまうのだ。



ゴール前では、ジュニアのスイッチ操作によって床が開閉する。タイミングを見計らってポリーンのところまで走ろう。

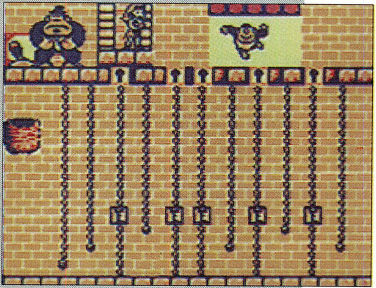


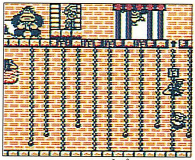
TOWER 9 **4**

難易度 ……………………… ★★★★
目標クリアタイム ………175/200

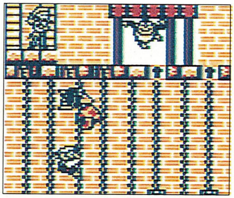


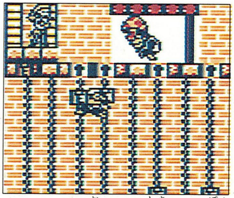
鎖を伝って登りカギを押し上げ、すべてのカギ穴をふさげばクリアだ。親のコングがスイッチを操作すると、巣穴からカラスが飛び出す。カラスが一瞬動きを止めると要注意。タマゴを落として攻撃してくるのだ。またカラスは画面の端までいくと一段下がって折り返してくる。カラスの動きには常に注意をはらおう。



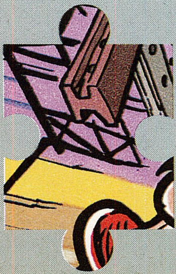


ジュニアの方は、ピョンピョン跳ねながらキノコを投げてくる。これに当たると鎖を登れなくなる。高い位置でキノコをくらうと、そのまま墜落死という悲惨な結果になる。鎖を左右、上下に移動しながらかわしていこう。





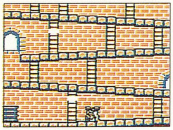
鎖は、ロープの時と同じように両手で2本をつかんで登ると速く動ける。だが、降りる時は1本だけの方がずっと速い。この特徴を覚えておくとクリア時間も短くなるはず。
またカギを上に押し上げていく時も、2本の鎖を使った方が速い。カギが1個だろうと2個同時だろうと、それは同じだ。

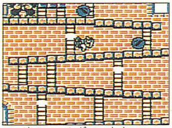


TOWER 9 5

難易度 …………………………★★
目標クリアタイム ………192/200

転がってくる樽をかわしながら、ポリーンのところまでかけ上がろう。ここは0-1面のパワーアップ版といった感じだ。

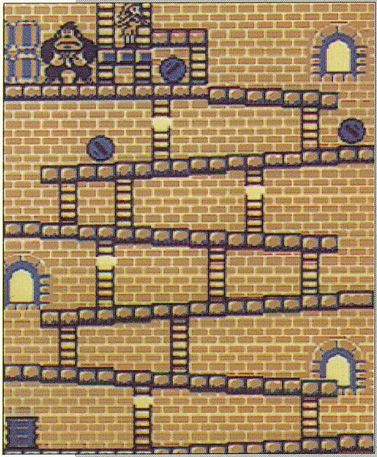




樽の動きに注意しながら登っていくのもいいが、ここは一気にスピード勝負をかける方がクリアしやすい。

スタート地点から少し右に進み、逆立ちハイジャンプで上の段へ。画面のほぼ中央あたりを逆立ちハイジャンプの連続で進むのだ。

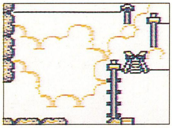
この速攻ワザなら、わずか10秒足らずでゴールにたどり着けるはずだ。

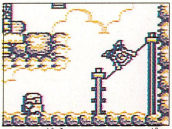


TOWER 9 6

難易度 …………………………★★
目標クリアタイム ………180/200

電線での大回転ジャンプを多用する面だ。スタートしたら右へ。まず❶の電線につかまり回転。左端ぎりぎりの所で回転すれば❷へ直接飛び移れる。

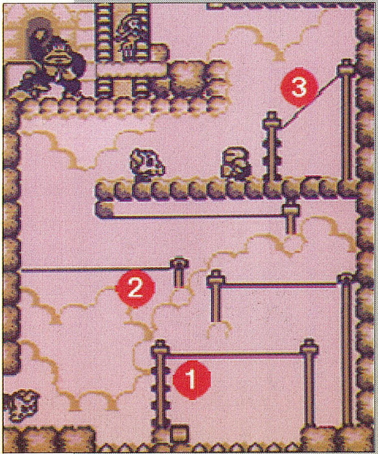




この電線にはスパークが出現するから、ジャンプのタイミングに気をつけて。

❷では電線につかまったまま左へ移動。さらに大回転ジャンプで上へ進む。

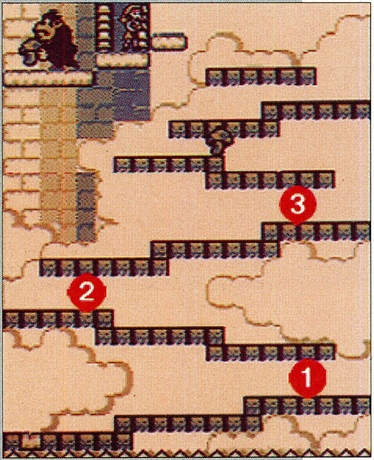
❸ナナメの電線での大回転。スピードがつきすぎると、行きすぎてコングにつかまってしまうことがある。4～5回転でジャンプすればOK。

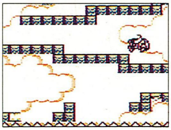


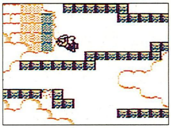
TOWER 9 **7**

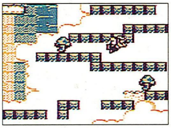
難易度……………………★★★★★
目標クリアタイム ………188/200

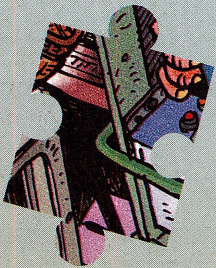
単純な構成だが、意外と難しいのがこの面だ。すべての足場が乗ると消えるブロックでできているから、反射神経とアクションテクニックが要求される。
マップの最下段はトゲの床だから、モタモタしているうちに、足場が無くなって墜落という可能性が大だ。
❶スタートしたら右へ走り、画面端近くまでいったら、すばやく十字ボタンを逆に入れ、宙返りジャンプで上へいく。
❷でも同じように、宙返りジャンプを使う。
❸も宙返りジャンプで進むが、ここでやっかいなのはキノコだ。これに当たって小さくなってしまうと、宙返りのテクニックが使えなくなってしまうのだ。
ここでチビマリオになってしまったら、クリアはまず不可能。
キノコをさけるには❷から❸へいく途中にワンテンポ、タイミングをずらしてキノコをジャンプで飛び越せるように調整するといい。キノコの動きをよく見ながら進まないと難しいぞ。
もしも最短時間で❸までたどり着けたなら、キノコとぶつかる前に宙返りジャンプができる。この場合は、後からくるキノコに当たるだろうが、あとはふつうのジャンプで登れるから心配しなくても大丈夫。







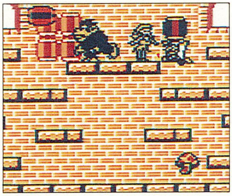




コングに樽を3発ぶつければクリアになる、おなじみのボス戦だ。
ただやっかいなのは、左から右へかなり強い風が吹いていることだ。風の影響をちゃんと計算したうえでプレイしないと、クリアはむ



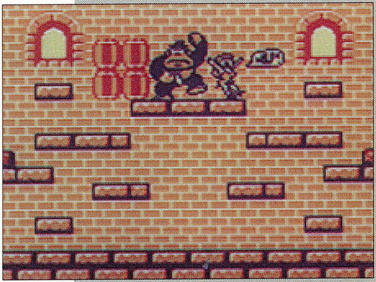
ずかしいかも。
コングが落としてくる樽は、逆立ちした状態で受け止めなければならない。樽を受けとめるのに最適な場所は、コングの真下、つまり画面の中央にポジションを取るのがベストだ。とにかく樽を逃さないように確実に受けとめよう。
首尾よく樽をとらえたら、いよいよコングに反撃開始だ。上段に登っていくル



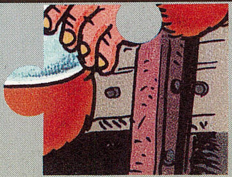
ートは、右と左の2通りがある。左からのルートは強風のため段差をジャンプしづらいので、ここは右側の段差をジャンプして登っていくのが正解。
また樽どうしがぶつかると、キノコに変身する。キノコに当たってチビマリオになってしまうと、逆立ちができなくなるぞ。くれぐれもキノコには注意すること。
ここをクリアすれば、お待ちかねの最終面。ファイナル・バトルは、難関だらけなので、少々長い戦いになるだろう。できればこの面では、残り人数をひとりも減らすことなくクリアしたい。最終面には、最高のマリオ軍団で戦いに挑もう。

TOWER 9 — 8

難易度……………………★★★★
目標クリアタイム ………140/200



これが54個目のピースです。もう問題の答はわかりましたか？わからない人は次のページにヒントが出ているので、参考にして答を見つけてください。正しい答を送ってくれた人の中から、抽選で1000名の方に、お店でも売っていないマリオの特製ジグソーパズルをプレゼントします。ハガキに①問題の答と②住所③氏名④年齢⑤この本を読んだ感想を書いて、下のあて先に送ってください。
あて先：〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館第8編集部ドンキーコング係



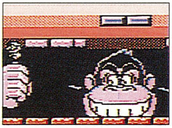
TOWER 9 9

難易度……………………★★★★★
目標クリアタイム……………なし

いよいよ最終面。塔から落ちたと思ったコングが、超巨大化して再登場。コングはその巨大な拳でマリオを押しつぶそうとする。拳が地面をたたくと、空から樽と鉄アレイが落ちてくる。この樽を逆立ちで受け止めて持ち上げ、コングの鼻づらにぶち当てるのだ。コングは3段階パワーアップする。それぞれの段階で2発、合計6発の樽攻撃でコングを倒すことができるのだ。



まずは、第1段階。画面の左右の端に待機して、コングが振り上げた拳の上に乗り、上の足場に移動する。地響きの瞬間、マリオが地面にいると、まひ状態になってしまうのでジャンプを忘れずに。



逆立ちで樽を受け止めるか、まん中の足場に落ちる樽を持ってぶつける。地面で樽を待つ場合は拳につぶされないように。

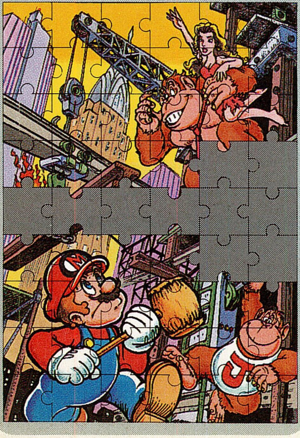
第2段階の最初では、左右からの拳がマリオを襲う。あらかじめコングの鼻の上に乗り、ジャンプでこの攻撃をかわそう。2～3回連続してこの攻撃をしてくることもあるから注意。後は第1段階と同じパターンだ。



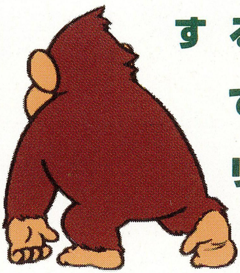
第3段階に移る前に、拳のみが現れ攻撃してくる。まず右から拳攻撃が3回、その後に左から3回だ。向かってくる拳の逆方向に逃げろ。上からの鉄アレイには要注意。

第3段階のコングは、ふつうの拳攻撃と左右からのはさみ撃ちと、両方のパターンで攻めてくる。拳が画面に現れたら、どちらの攻撃かを見きわめ、すばやく対処しよう。

★ジグソーパズルのヒント
これは完成した絵から10個のピースを抜いたものです。あいているところを残ったピースでうめてやると、絵が完成して問題の答が出てきますよ。



ゲームのあとは、楽しいまんがとお話しです。コングとマリオが悪いおとなをやっつけて、珍しいコドモたちをまもる、痛快まんが。そして、ゲームを作った人たちの、楽しかったり、大変だったりするお話しです。いままでナイショだった、マリオと噂の2人のオンナの子との関係。その昔、主役はコングでマリオはその他おおぜいの中のひとりだったこと。みんなの知らないお話しがたくさん。他にもボーナスゲームの秘密の裏ワザがあったりして便利です。



ドンキーとマリオが毛をそって大活躍！さあ家族そろってわらおう。

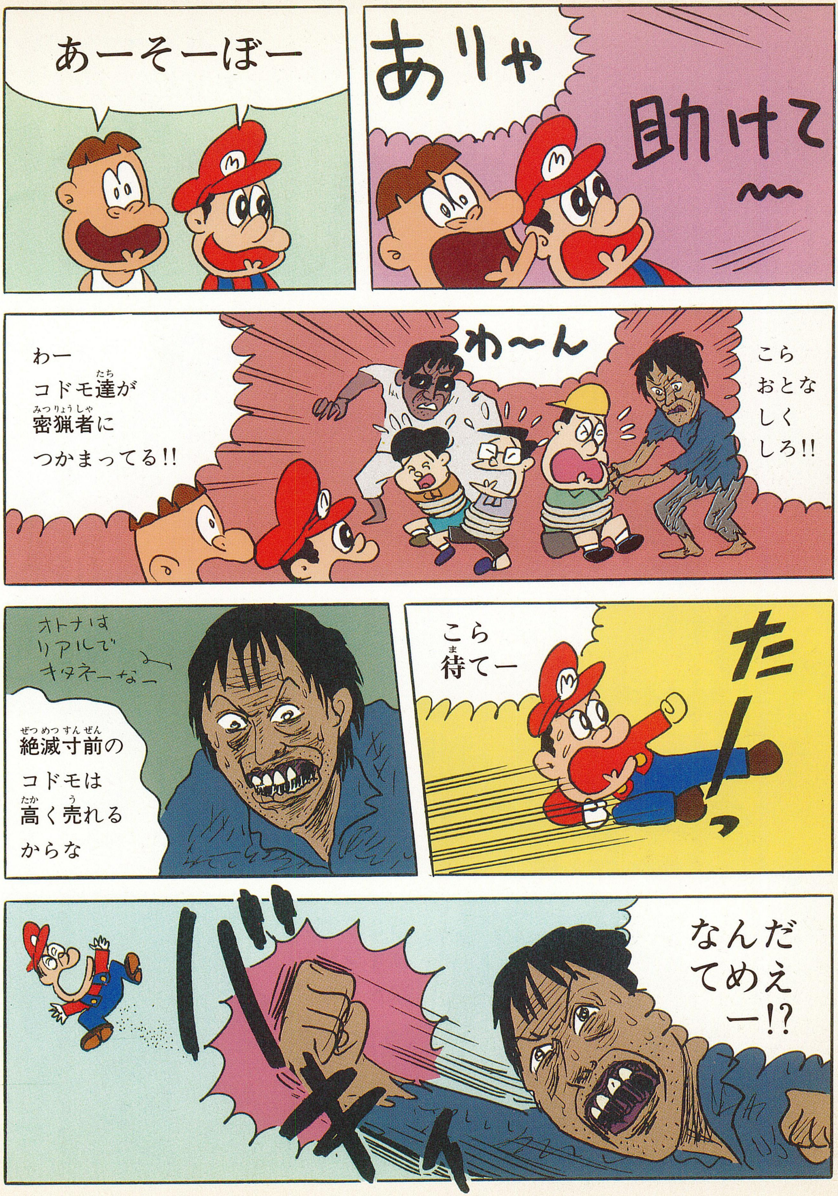


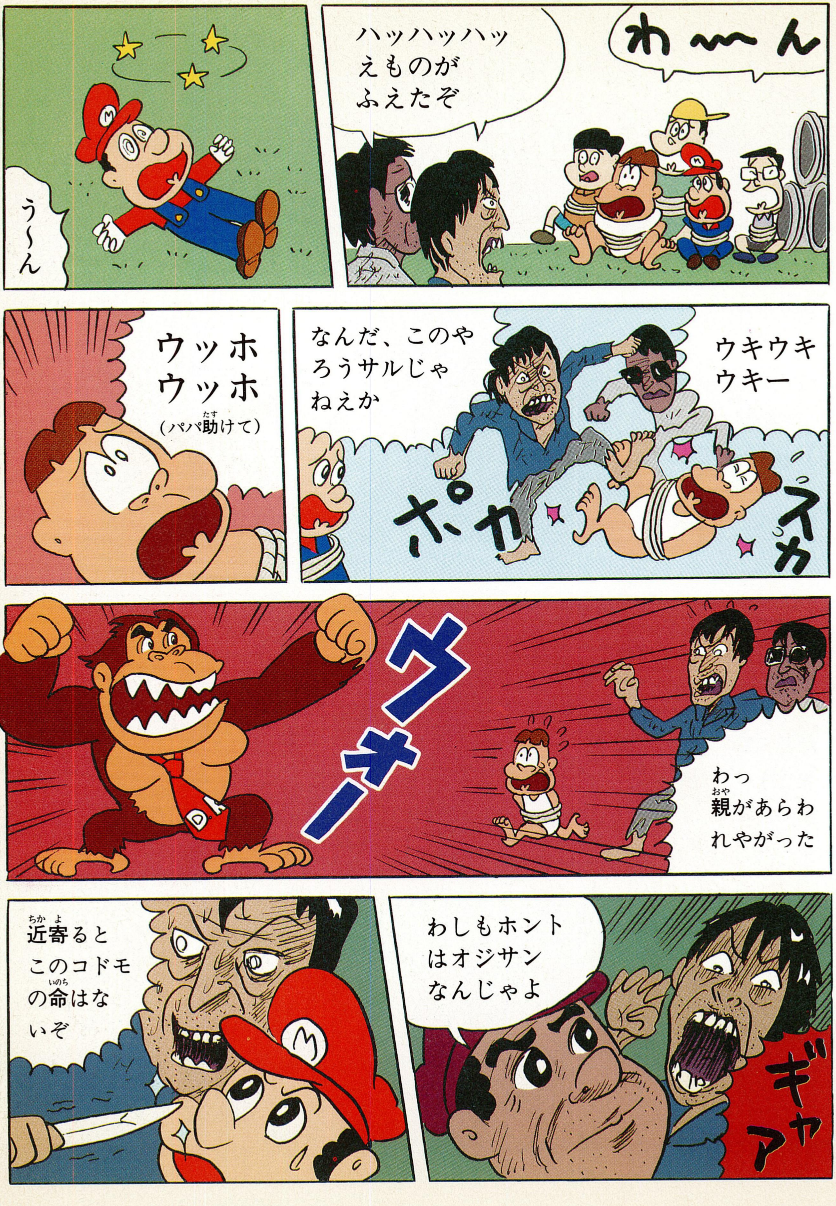


ウッホ
ウッホ
あーそーぼー
ストッピ
キキキキキ
ボクらは天然記念物だから他の人と遊んじゃだめなんだ
えっ!?
空地で遊ぶ 天然記念物
「コドモ」
手をふれたりしないでください。
おんどろき〜〜!!
エヘン
ボクらみたいな空き地で遊ぶ子供は絶滅寸前だからね



遊び場用土管も日本中で、もうあの３本だけさ
うぴょ〜〜
肥満型ガキ大将ももうこの お方だけなのさ
エヘン
おんどろき〜
だから中高年層や、おサルはお断り!!
しゅ〜ん
しょぼ
しょぼ
ウキッ
ウキウキ
ウキウキ
ゴホゴホ
そうか！毛をそってコドモに変身すればいいんだ
ヘンシンピョ〜ン
つるつる
つるつる


あーそーぼー
ありゃ
助けて〜
わー
コドモ達が
密猟者に
つかまってる!!
わ〜ん
こら
おとな
しく
しろ!!
オトナは
リアルで
キタネーなー
絶滅寸前の
コドモは
高く売れる
からな
こら
待てー
たーっ
バキィ
なんだ
てめえ
ー!?


わ〜ん
ハッハッハッ えものが ふえたぞ
う〜ん
ウキウキ ウキー
なんだ、このやろうサルじゃねえか
ポカ
スカ
ウッホ ウッホ
（パパ助けて）
わっ 親があらわれやがった
ウオー
わしもホントはオジサンなんじゃよ
ギャア
近寄ると このコドモの命はないぞ



しりあがり寿先生にはげましのおたよりを出すといいかもしれませんね。

Making of Donkey Kong ◆「ドンキーコング」製作スタッフ座談会

ゴリラとヒゲオヤジの懐かしくも新しい物語



**1981年に登場した「ドンキーコング」は、
いまや世界的スーパースターとなった
マリオのデビュー作として、
歴史にその名を残すことになった。
そして、それから13年。
その名作が、スーパーゲームボーイとともに帰ってきた。
そこで初めて明かされたマリオたちの知られざる物語とは？
そしてゲームボーイ版ならではの秘密とは？**

リメイクを作るつもりは最初からなかった

――　「ドンキーコング」といえば、20代、30代のファンにはとても懐かしいタイトルですが、今回のゲームボーイ版の企画は、どう始まったんですか。

宮本　そもそもは「ドンキーコング」の10周年記念で、ドンキーコングを主役にしたゲームを作ろうという話があったんです。だけど、そのときは「マリオカート」にドンキーコングJr. を登場させることぐらいしかできなくて……。それが、今回、ようやく実現したということなんですよ。結局、12周年、いや、最初に出たのが昭和56年だから、13周年記念になってしまいましたね（笑）。

――　タイトルを聞いた時はリメイクかと思ったんですが、それは最初の4面だけで、あとは新しいゲームですね。

宮本　リメイクを作るつもりは、初めからなかったですね。あくまでリメイクをもとにして、新しいゲームを作ろうということです。

亀山　だから、オリジナル版の4面もどこに入れるか、もめたんですよ。

清水　最初に入れると、昔と同じゲームだと思われるという意見もあったので、最後にオマケとして入れようかとも思ったんですけどね。懐かしいといって買ってくれる人も多いだろうということで、あえて最初に入れたんです。

――　あの4面は、オリジナル版とまったく同じなんですか。

清水　完全に同じではないですね。ゲームボーイの画面は小さいですから、省略している部分もあります。たとえばアーケード版は画面が縦長でしたから、鉄骨も6段あったけれど、ゲームボーイ版

では4段しかない。それと難易度も、だいぶやさしくしてあります。

宮本　アーケードゲームは、100円で2分なり3分なり遊ぶためのものなんで、もともと難易度は高いんですよ。

清水　あとは、マリオがバク転できるというのも大きなちがいですね。だから、ゲームボーイ版ならではの攻略法というのがある。

宮本　バク転していけば、画面の中央から垂直に上がっていけるんですね。

亀山　その方法だと、うまくすればクリアタイム3秒を切るんじゃないかな。

星野　ステージ0なら、平均4〜5秒でクリアできますね。

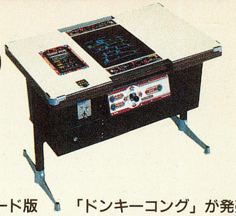
宮本　もともとのアーケード版にタイムがついていたのは、タイムアタックをして遊ぶためではなかったんですけどね。「ドンキーコング」には、ぜったい敵にやられない場所というのがあるんですが、ゲームセンターだと、そこにマリオをおいたままお客さんが帰ってしまうとまずい。機械がずっと動き続けることになりますからね。そこで時間がくるとゲームオーバーになることにしたんです。それが今回のゲームボーイ版では、タイムアタックという積極的な遊びになった。本当に、何がゲームになるかわからないものですね。

ちゃんと遊べば、頭がよくなるゲーム

――　道を作ったり、ハシゴをかけたりするアイテムというのは、今回、初めて登場したわけですが、あのアイデアはどういうところから生まれたんですか。

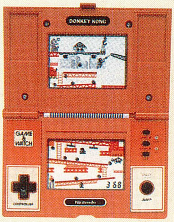
History of Donkey Kong & Mario

1981



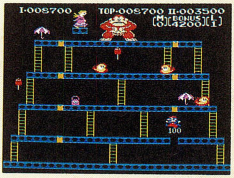
アーケード版「ドンキーコング」が発売されたのが1981年。日本はもとよりアメリカでも大ヒット。すべては、ここから始まった。当時、日本ではレディと呼ばれていたヒロインの名前が、アメリカでは「ポリーン」。ちなみに、マリオはただの「ジャンプマン」。世界的スーパースターのマリオにも、そんな無名の時代があったのだ。

1982



「ドンキーコング」は、翌1982年には、当時大流行していたゲームウォッチに移植される。マルチスクリーンということもあって、画面のデザインもオリジナル版とはずいぶんちがう。さらにこの年、アーケードには「ドンキーコングJr.」が登場し、いよいよシリーズ化の道を歩き始める。しかし、この時、マリオはまだ蛇を投げつけるだけの地味な役回りを、もくもくとこなしていた。

1983



1983年にファミコンが発売されると、「ドンキーコング」もファミコン版がリリースされた。時を同じくして、アーケードでヒットしていた「マリオブラザース」がファミコンに移植され、マリオは初めて主役をはることになった。そして1985年、「スーパーマリオブラザース」が発売されると、マリオはいっきにスーパースターへの道を駆け上がり、ドンキーとの立場は逆転していくのだ。

宮本茂
プロデューサー



オリジナル版「ドンキーコング」は、マリオにとってもデビュー作だが、宮本さんにとってもデビュー作。肩書きはプロデューサーに変わってもゲームづくりに対するこだわりは変わっていないようです。任天堂情報開発部所属。
①1952年11月16日②さそり座③（たぶん）A型④ターコイズブルー⑤山内溥⑥ギター／64bitゲームづくり

清水隆雄
ディレクター



「カービィ」シリーズのディレクションも手がけている清水さん。今回はゲームの仕様を決めたりする他に、スーパーゲームボーイの開発スタッフとの打ち合わせもあって、いつも以上に大忙しだったとか。任天堂情報開発部所属。
①1965年6月29日②かに座③AB型④ブルー⑤両親、宮本茂⑥子育て、パケット無線

亀山雅之
ディレクター



プログラムスタッフの司令塔的な存在が、亀山さん。任天堂側のスタッフと“キャッチボール”をしながら、ゲームに仕上げていったのは、この人の力によるところが大。身体だって大きいぞ。（株）パックス・ソフトニカ所属。
①1963年10月29日②さそり座③A型④黒⑤いません⑥ラジコン、釣り、クルマ

星野義昭
プログラマー



マリオや敵の動きをプログラムしたのが、星野さん。本文中にもあるように、今回はマリオの新しいアクションがいっぱいあったので、プログラムも大変だった。その成果を自分の目で確かめよう。（株）パックス・ソフトニカ所属。
①1966年1月26日②みずがめ座③O型④赤⑤大山倍達⑥釣り

宮本　最初は、ゲームを遊ぶ人が自分でマップを作れるようにしよう、という企画で始まったんです。ふつうゲームというのは、作った側が決めた通りの攻略ルートしかないでしょう。それじゃ面白くないので、遊ぶ人が別の攻略ルートを作れるように、マップを描きかえられる機能を入れようということになった。

たとえば、ハシゴの面をクリアしたらハシゴが使えるようになって、床の面をクリアしたら床が使えるようになってというふうに、どんどん使えるアイテムが増えていく。そうして最終的には自分が作ったマップを友だちに遊んでもらえるようにしたかったんです。

亀山　いわゆるマップ・エディット・モードというやつですね。

清水　実際、そういう機能がついたROMもあるんですよ。プログラマーの平島さんが製作ツールとして作ってくれたんですけど、そのROMとゲームボーイがあれば、どこでもマップを作ることができる。このゲームができたのも、そのROMのおかげなんです。

宮本　だけど、それを小学生が理解して使おうとすると、むずかしすぎるんですね。だったらゲームの中の一部分として使おうということになって、ああいうアイテムを入れたんです。

清水　わたしたちはエディット・アイテムと呼んでいたんですけどね。あれを取ると時間が止まりますよね。ああいうふうに、考える時間があるというのは、いままでのアクションゲームにはないんで、これはいけるんじゃないか、と。

―― そこから、いまのようなアクションパズルになったわけですか。

宮本　きっかけは、そうですね。ただ、パズル的な要素を入れようとしたもともとの理由は、画面のスクロールによるところが大きいんです。ゲームボーイの画面では、「マリオワールド」のような長いスクロールだと、キャラクターが速く動いた時に見にくい。だから「ドンキーコング」は、1画面半ぐらいの小さいスクロールでいこうと最初から決めていたんです。

　で、そういう小さいマップの中で、じっくり遊ぶとなると、密度の高い遊び方が必要なんですね。遊ぶ人が、ひとつのマップをこと細かに詰めていくというような……。そういう遊び方をするとなると、やっぱりパズル的な、考える要素があるほうが面白いでしょう。

―― 「スーパーマリオ」のように、ゴールめざして駆け抜けるのではなくて、行ったり来たりして考えながら進むというのは、ちがう面白さがありますね。

宮本　だから「スーパーマリオ」シリーズよりも、もう少しシビアな覚え方をしないといけませんよね。たとえばツルにつかまるにしても、〝谷を越えたところのツル〟ではなくて、〝画面の右はじから3本目のツル〟というような覚え方ですね。そういう密度の高い覚え方をして、このゲームを思い出に残してほしいというのもあるんです。そういう意味では、謎解きで考える要素もあるし、記憶力もよくなるということで、たぶん頭のよくなるゲームですね（笑）。

いま明らかになる　マリオとピーチの真実

―― ストーリーのことをお聞きしたいのですが、そもそもマリオとドンキーコングはどういう関係だったんですか。

宮本　話せば長いんですけれど、そもそもドンキーコングというのは、マリオが飼っていたペットだったんですね。

―― 知らなかった。では、ドンキーコングは、なんのためにポリーンをさらって逃げていくんですか。

宮本　あれはマリオをからかうためにやっているんです。配管工のマリオが、ゴリラを飼いながら工事現場で働いている、と。そのゴリラがドンキーコングで、そいつがマリオをからかってやろうと、ポリーンという女の子をさらって逃げていくわけです。

―― では、マリオとドンキーコングは敵同士ではないんですね。

宮本　ええ。だから、オリジナル版のエンディングを作ったときにも、ドンキーを殺したりするんじゃなくて、プレイヤーが知恵を使ってイタズラ者の気を失わせるというテーマで、ずいぶん長いこと考えたんですよ。

―― 今回のストーリーは、その続きになっているわけですね。

宮本　そうですね。いろんなプランが出たんですけど、まあ、ドンキーコングにも城ぐらいあってもいいんじゃないかということになった（笑）。オリジナル版の話がさらに続いて、追いかけても追いかけても逃げていくということをくり返しながら、最後はドンキーコングの

平島正之
プログラマー



アクションあり、パズルありのマップ作りに大きな威力を発揮したのが、平島さんがプログラムしたマップ・エディタというツール。今回は特別にボーナスゲームの秘密も教えてくれたぞ。
（株）パックス・ソフトニカ所属。
①1965年10月27日②さそり座③O型④青⑥今はなし⑦なし

今　栄生
グラフィックデザイン



キャラクターの絵やアニメーションを担当したのが、今さん。動いているマリオの絵も、全部、この人が描いているんだ。マリオが黒こげになったり、ぺちゃんこになったり、笑えるよね。
（株）パックス・ソフトニカ所属。
①1962年８月20日②しし座③？④黒⑤エーリッヒ・ハルトマン⑥スキー

今村孝矢
グラフィックデザイン



スーパーゲームボーイ対応ということが決まって、急きょ駆り出されたのが今村さん。主にカラー画面を手がけたが、中でも画面フレーム用に描いたアーケードマシンの絵は自慢の力作だ。
任天堂情報開発部所属。
①1966年４月10日②おひつじ座③A型④青⑤スティーブン・スピルバーグ、ジョン・レノン⑥オープンカーでドライブ

臼井健太
グラフィック/マップ製作



もともとデザイナーとして絵を描いていたが、後半はもっぱらマップ製作に専念。通勤途中やトイレでもマップを作っていたという噂だが……。
任天堂情報開発部所属。
①1969年６月２日②ふたご座③A型④赤⑤たくさんいすぎて書けません。身近なところではヨメさん⑥パソコン

ふるさとに行くんですね。

――――　ポリーンというのは、マリオの恋人なんですか。

亀山　昔の彼女ですね（笑）。

宮本　今回の最後に出てくるドンキーコングの故郷のあたりに、どうもキノコの国があるらしい。そこらへんで、ピーチに出会って、気が移っていくんでしょうね（笑）。

亀山　つまり、これは「スーパーマリオブラザース」より前の話なんですね。で、その後、マリオが有名になったのでポリーンはふられちゃったんですね、きっと（笑）。

試してほしいマリオのいろんな“やられ方”

――――　今回はマリオの新しいアクションが、ずいぶん増えていますね。

宮本　あのね。アクションゲームには、ふたつの大きな要素があると思うんです。ひとつはゴールをめざすということ。もうひとつは、ゴールにたどりつくまでに、いろんなことをして楽しむ。中でも、とくにコントローラーを使って主人公を動かして楽しいかどうかということが、とても重要だと思うんですよ。

　そこで、コントローラーを使って、できるだけマリオにいろんな動きをさせよう、と。「ストリートファイターII」とは、ちょっと発想がちがうんですけれどね。むずかしい操作じゃなくて、さわっていて楽しい。マリオがこんなことまでしてくれるというので、自分がやっている気になれる。そういうことをやろうといって、少しずつ新しいアクション

を足していったんです。
清水　4面ごとにデモ画面が出ますよね。最初は、あそこでひとつずつアクションを覚えていくという仕様だったんですけどね。
宮本　でも、それはだめなんです。このゲームを買ってくれた人には、動き回っているだけで楽しいというのを味わってほしいわけですよね。それなのに、クリアできない人は、それが味わえないというのは不公平じゃないですか。だから、最初からすべてのアクションができたほうがいい。これは、ぼくの思想に近いものですね。
――― マリオのアクションということでは、やられた時の動きもずいぶんたくさん入っていますね。
宮本　「マリオブラザース」の時に、マリオが火に当たるとボッと燃えたんですよね。そういう動きに、もっと幅をもたせようというんで、これも少しずつ足していったんですね。そこらへんはツーカーで進んだね。足をピクピクさせるとはどんな絵かと、悩むことはなかった。
今　どんどん描いちゃいましたね。
星野　けっこうたくさん種類があるんで、ぜひいろんなやられ方をしてみてほしいですね。この敵で、こういうやられ方をしないと出てこないというパターンもありますからね。マリオが壁にはさまれた時のパターンなんて、1カ所にしか出てこないんですよ。
宮本　あれはピューッと上がっていって、ヒラヒラヒラという……。きれいな動きをするよね。ぜひ見てください。

幻の珍獣モモガーはなぜ姿を消したのか

――― 今さんは敵キャラも描かれてますが、お気に入りはどれですか。
今　やはり最後のボスかなあ。
亀山　ボスといえば、幻の珍獣モモガーというのもいましたねえ（笑）。
宮本　巨大なリスのような動物でね。本当にデカイんですよ。
亀山　ドンキーの1.5倍ぐらいある。
宮本　そのデカイのが飛び回っていたんだけど、いなくなった。
――― どうしてですか。
今　あとが続かなかったんです。
亀山　ステージの最後に登場するボスキャラとして、ちょっと異質なものを出していこうという話があって、その第一弾として作ったんですけどね。そういうものを出していくと、ドンキーコングの存在がどんどん薄くなっちゃうんで、ボツになったんです。
　あと珍獣ということでいえば、一カ所にしか出てこないタコというのもいますね。最初は、ふつうに出てきていたんですが、あんまり強いんで、テストプレイした人たちがみんな嫌いだっていうんですよ。じゃあ、あとで直して使おうといってたら、直す時間がなくなってしまった。で、一カ所だけ残しておいてたんですけど、それが今度は大人気で、あのタコをもっと出せって……。嫌いだといったのは誰なんだといいたい（笑）。そういうふうに、もう少しこなせば出せた敵がたくさんいるので、それはちょっと心残りですね。

スーパーゲームボーイに負けない色を作る

――　今回は初のスーパーゲームボーイ対応ということで、苦労なさった点はありますか。

今村　そうですね。スーパーゲームボーイでも、ゲームボーイでもよく見える絵を描くのに、いろいろと苦労がありましたね。

亀山　あとスーパーゲームボーイに最初から入っている色があるんですけど、それに負けない色を作ろうというんで、だいぶがんばりましたね。

今村　スーパーファミコンの色が使えるんで、ファミコンよりもはるかに画質はいいものが作れるんですよ。マップ画面とか見てもらったらわかりますけど、すごいきれいでしょう（笑）。ギラギラしていないというか……。青といっても真っ青じゃないし、黒といっても真っ黒じゃないんです。

宮本　だから、ぼくらとしたら、本当は買ってくれたお客さんに色をいじってほしくないんですよね。でも、まあ、遊びの一環として色をいじりたいというなら、いじらせてあげてもええよというぐらいの態度なんですよ。だから、ぼくらが作った色が優先的に出るようになっている。でも、それで色を変えられて、そっちのほうがいいといわれたら、色はいじってほしくないとイバッてたのはなんだったんだ、ということになってしまいますからね（笑）。

清水　それでも、モニターしてもらった人に聞いたら、こっちががんばって作った色より、スーパーゲームボーイに入っている色のほうが好きといわれてしまったりね。

宮本　好きというのと、いいというのは、またちょっとちがうし、むずかしいですよね。

清水　見るモニターによっても、色はちがいますからね。だから、今回のゲームにかぎり、今村がお客様のお宅にモニターの色調整に伺います（笑）。

宮本　住所とJRの往復チケットを送ってくれればね（笑）。

今村　テレビモニターを送ってこられたりしたら、かなわんしなあ。やめときましょか（笑）。

頭を使って、美しくクリアしてほしい

――　最後に、プレイヤーに、こんなところを遊んでほしいというようなことがありましたら、お聞かせください。

宮本　そうですね。できるだけ攻略本を見ないで、クリアしてほしい。あんまりエグイ謎解きはないので、自分で解いたほうがやっぱり楽しいと思うんです。あと、謎解きの部分で、ボタンを連打してムリヤリ上がっていったらクリアできたというのは、絶対に正解ではない。もっとエレガントな解き方があるので、もう一度チャレンジしてみてください。

――　クリアのしかたは、何種類もあるんですか。

臼井　同じクリアでも、美しいクリアとみにくいクリアがあるんですよ。マップを作った側として、ぼくも頭を使って美しく解いてくださいといいたい。い

ままでのアクションゲームのつもりでやると、ひどい目に会うよ。

宮本　そうなんです。飛ぶのがギリギリで、もう少しだというような時は、だいたい考え方が正しくない。

臼井　美しいクリアのしかたをしたら、アクションはバカみたいに簡単なんですよ。

清水　そうですね。だから「カービィ」で初めてゲームボーイを買った小学校低学年の人とかにも、ちょっと背伸びして遊んでみてほしいですね。

平島　ぼくは、逆に、かつてゲームセンターで100円積んでた人に遊んでほしい。ノスタルジックな匂いがあるんで、その世界に浸ってほしいですね。

今　せっかくスコアがついているんで、カウンターストップをねらうというのもいいですよね。がんばると200万点は行きますから、その先はそんなに遠くないと思いますよ。

今村　スーパーゲームボーイもお忘れなく。ファミコンでもスーパーファミコンでもない、新しいビジュアルを味わってくれたらうれしいですね。

清水　そうそう。スーパーゲームボーイを使えば、みんなで同じ画面を見ながら遊べるじゃないですか。そうやって、コミュニケーションしながら遊んでくれたらうれしいですね。

製作スタッフ直伝!!
ボーナスゲーム㊙テクニック

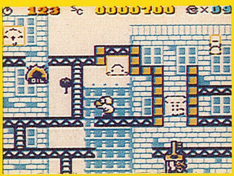
ハット、ハンドバッグ、パラソルと3つのアイテムをそろえると遊べるボーナスゲーム。ルーレットとスロットマシンの2種類があるのは、もう知っているよね。では、ゴールした時に、タイムの末尾が偶数ならルーレット、奇数ならスロットになるのは、もう気がついたかな。

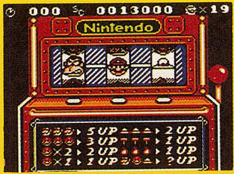
さて、そのルーレット。スコアの百の位の数字と、マリオの残り人数の末尾の数字が一致すると、3UP、2UPが多い最高のルーレットが出るのだ。ちなみにスコアのどこかに、残り人数の末尾の数字があれば「ちょっといいルーレット」、それ以外なら「ふつうのルーレット」が出る法則になっている。

スロットマシンにも法則があって、こちらは10UPがねらえる大技だ。「ドンキー」「マリオ」「ハット」の絵柄がそろうと「?UP」ということになっていて、これはスコアの百の位の数字の分マリオが増える。たとえば1300点なら3UP、4500点なら5UP、そして百の位が「0」なら、なんと10UP！これをねらうには、まずスコアの百の位を奇数にしておき、その数字とタイムの末尾が足して0になるようにゴールする。そして、スロットで「ドンキー」「マリオ」「ハット」をねらうのだ。タイミングを覚えれば、3つの絵柄をそろえるのもむずかしくはない。がんばれ！



3UPと2UPが多い最高のルーレット


タイムの末尾が3、スコアの百の位が7



3つの絵柄をそろえて、みごと10UP!

任天堂公式ガイドブック

ドンキーコング

監修…………………糸井重里（エイプ）

編集…………………押見香
渡部功一（超音速）
河口文法
細越理加
装丁／デザイン……横山勝（キノキリ）
小島伸行
イラスト……………伊藤アシュラ
撮影…………………石田信一郎
迷路考案……………斉藤貞三郎
制作…………………渡辺隆司（キャメルクラッチ）
大窪純一郎（小学館）

協力…………………任天堂株式会社情報開発部
株式会社パックス・ソフトニカ
本郷好尾（任天堂）

1994年8月20日初版第一刷発行

発行人
田辺茂男

印刷所
株式会社美松堂 Printed in Japan

発行所
株式会社小学館
〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2の3の1
振替　(東京8-200)
電話　編集　03-3230-5395
販売　03-3230-5747

●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせはご遠慮ください。
●造本には十分注意しておりますが、万一落丁、乱丁などの不良品がありましたら「業務部」(☎0120-336-082)宛にお送りください。送料小社負担でお取り替えします。

ISBN4-09-102485-8

ウッホ
ウッホ



ウッホ
ウッホ

雑誌 69912－85

T1069912850782

定価780円（本体757円）

ウッホ
ウッホ

雑誌 69912−85
定価780円（本体757円）
T1069912850782

GAME BOY
ドンキーコング
◆
WC ワンダーライフスペシャル
小学館

GAME BOY
任天堂公式ガイドブック◆ドンキーコング

DONKEY KONG®



WC ワンダーライフスペシャル 小学館
Nintendo
APE inc.